

Волшебная шкатулка педагога дошкольного образования

СБОРНИК

методических разработок финалистов конкурса

"ЧИТАЕМ И ИГРАЕМ 2025"



Выпуск I

Руководители проекта: Гужевкин К.С., Плотникова Т.В.

Научный консультант: доктор педагогических наук, профессор Н.В. Жадько

Рецензент: академик, РАО, доктор биологических наук М.М. Безруких

Составители:

Зайцева Е.В., Зорина К.А., Ливенцева В.А., Сквородкин Д.А., Смирнова А.Н.

Сборник методических разработок финалистов конкурса «Читаем и играем - 2025»// Волшебная шкатулка педагога дошкольного образования. Выпуск I. – М.: Московская городская организация Общероссийского Профсоюза образования 2026 – 95 с.

В сборник методических разработок финалистов конкурса «Читаем и играем - 2025» вошли рекомендации, адресованные воспитателям и родителям, которые обладают практической ценностью и могут служить ориентиром при организации совместной игровой и читательской деятельности с детьми дошкольного и начального школьного возраста.

Данный сборник открывает серию «Методическая копилка педагога дошкольного образования». Будет полезен воспитателям и родителям детей дошкольного возраста.

Безруких Марьяна Михайловна,
академик Российской академии образования,
доктор биологических наук

Сборник методических разработок финалистов конкурса «Читаем и играем», подготовленный Московской городской организацией Общероссийского Профсоюза образования, представляет собой актуальное методическое издание, отвечающее современным задачам дошкольного образования.

Актуальность сборника обусловлена возрастающей потребностью в эффективных и обоснованных формах приобщения детей дошкольного возраста к чтению с учётом возрастных особенностей познавательного развития. Представленные в издании настольные игры разработаны на основе литературных произведений и направлены на формирование интереса к чтению, развитие речевых и коммуникативных навыков, воображения, внимания, памяти и мышления. Использование настольных игр позволяет органично интегрировать содержание литературных текстов в игровую деятельность, что соответствует закономерностям познавательного развития детей.

Материалы сборника отличаются чёткой структурой и выраженной практической направленностью. Каждая игра представлена в формате, включающем ясно сформулированные цели, подробное описание правил и последовательности действий детей в игре, а также рекомендации по организации игрового процесса. Такой подход обеспечивает удобство использования материалов как воспитателями, так и родителями. Важным достоинством сборника является наличие иллюстраций, повышающих наглядность, облегчающих понимание игровых правил и способствующих активному и самостоятельному включению детей в игровую деятельность.

Методические рекомендации, адресованные воспитателям и родителям, обладают практической ценностью и могут служить ориентиром при организации совместной игровой и читательской деятельности с детьми. Вместе с тем содержание сборника демонстрирует, что эффективная реализация настольных игр по литературным произведениям требует от воспитателей целенаправленного развития методических компетенций в области игрового проектирования, формирования интереса к чтению и педагогического сопровождения игровой деятельности с учётом возрастных и индивидуальных особенностей детей. Данный аспект не снижает значимости представленных материалов, а, напротив, подчёркивает их потенциал как ресурса дальнейшего профессионального развития воспитателей и педагогов.

Особого внимания заслуживает инициатива Московской городской организации Общероссийского Профсоюза образования по поддержке, обобщению и распространению педагогического опыта воспитателей. Проведение конкурса «Читаем и играем» и подготовка сборника по его итогам способствуют выявлению и популяризации современных педагогических практик, развитию профессионального сообщества и повышению качества методического обеспечения дошкольного образования. Представляется целесообразным продолжение данной инициативы в формате ежегодных конкурсов, ориентированных на развитие методических компетенций воспитателей и распространение лучших практик работы с детьми дошкольного возраста. Хочется выразить надежду, что данное начинание будет продолжено и получит дальнейшее развитие.

***Жадько Наталья Викторовна,**
доктор педагогических наук, профессор
Института экономики, управления и права МГПУ
Плотникова Татьяна Валерьевна,
заместитель председателя Московской городской
организации Общероссийского Профсоюза образования*

От идеи конкурса к подготовке сборника методических материалов финалистов конкурса «Читаем и играем»

Профессиональным клубом педагогов дошкольных отделений образовательных организаций города Москвы «Московское созвездие» при Московской городской организации Общероссийского Профсоюза образования (далее – Клуб «Московское созвездие») в 2024 году был инициирован конкурс методических разработок дидактических игр на основе художественной литературы для дошкольников «Читаем и играем» (далее - Конкурс) для изучения лучших педагогических практик педагогов дошкольного образования по разработке дидактических игр на основе художественной литературы. Президиум Московской городской организации Общероссийского Профсоюза образования поддержал инициативу педагогов и с марта по июнь 2025 года прошел первый конкурс «Читаем и играем».

Конкурс способствовал развитию мотивации к обобщению и трансляции эффективного педагогического опыта, созданию возможности для обмена опытом и совершенствованию профессиональных компетенций педагогов дошкольного образования города Москвы, созданию банка дидактических игр на основе художественной литературы в соответствии с Федеральной образовательной программой дошкольного образования.

В Конкурсе принимали участие педагоги индивидуально и педагогической командой, в состав которой входили до 3-х педагогов. Его участниками в 2025 году стали 1031 педагог дошкольных отделений образовательных организаций города

Москвы. Участниками были представлены 532 методические разработки из них 189 работ по индивидуальной заявке и 343 – коллективные разработки.

Экспертами конкурса выступали члены Клуба «Московское созвездие», преподаватели высшей школы, сотрудники центральных городских учреждений Департамента образования и науки города Москвы, аппарата Московской городской организации Общероссийского Профсоюза образования, методисты и старшие воспитатели дошкольных отделений образовательных организаций города Москвы – победители и призеры профессиональных конкурсов московского и федерального уровней.

В финальный этап Конкурса вышли 135 педагогов: 52 команды и 7 индивидуальных участников.

Финальный этап конкурса прошел на Центральных профсоюзных курсах Московкой Федерации профсоюзов, где педагоги продемонстрировали свои работы и участвовали в мастер-классах, подготовленных экспертами Конкурса.

По итогам финального этапа Конкурса экспертами были определены победители Конкурса. Ими стали:

- Бабарыкина Надежда Александровна, воспитатель ГБОУ Школа № 1874;
- Макшанцева Татьяна Николаевна, воспитатель, педагог дополнительного образования ГБОУ Школа № 1566;
- Савина Анастасия Сергеевна, учитель-логопед ГБОУ Школа № 1944;
- Смирнова Наталья Сергеевна, учитель-логопед ГБОУ Школа № 2083;
- Шепталиня Ирина Владимировна, педагог-психолог, педагог дополнительного образования ГБОУ Школа № 1637;

а также отмечены методические разработки, рекомендуемые для размещения в сборнике «Читаем и играем».

По решению Президиума Московской городской организации Общероссийского Профсоюза образования победители Конкурса получили грант на изготовление игр, представленных на Конкурсе.

Конкурс «Читаем и играем» в 2025 году успешно прошел, не только оставив счастливых участников и строгих экспертов в прошлом, но и выдвинув новые идеи развития методической деятельности участников. Однако, несмотря на высокий творческий потенциал и великолепный иллюстративный материал, сопровождающий каждую конкурсную работу, необходимо отметить, что важным компонентом игр по-прежнему остаются сами педагоги - авторы игр. Без их действий, сопровождения, демонстраций, объяснений – игры «молчат» и остаются закрытыми для родителей и воспитателей.

Так возникла идея обучить финалистов конкурса на площадке Московской городской организации Общероссийского Профсоюза образования исследовать методическую деятельность и «упаковывать» игры в методическое пособие для учителей и родителей, сделать игры финалистов максимально доступными для всех, кто заинтересован в развитии игровой деятельности детей.

В основу обучения методической переупаковке настольных игр детей по литературным произведениям лег проектный подход. Наталья Викторовна Жадько, доктор педагогических наук, профессор Московского городского педагогического университета разработала концепцию и программу обучения проектированию методической деятельности. Программа включает в себя учебные семинары, направленные на изучение методологии и дизайна современного педагогического исследования, особенностей проведения современного педагогического исследования, а также на подготовку методических материалов/статей. В рамках обучения для слушателей помимо интерактивных лекций, семинаров и практических работ были проведены индивидуальные и групповые консультации по выполнению заданий, а также прошла защита проектов методических материалов. Лучшие работы слушателей представлены в данном сборнике.

*Абысова Вероника Александровна,
старший методист ГБОУ Школа № 1412,
член Клуба «Московское созвездие»,
эксперт конкурса «Читаем и играем»*

От слов к делу: как детская литература оживает в игре ребенка.

Впечатления экспертов конкурса «Читаем и играем»

Завершился городской конкурс разработок игр для дошкольников на основе художественной литературы «Читаем и играем», инициированный Московской городской организацией Общероссийского Профсоюза образования и педагогическим клубом «Московское созвездие». Этот профессиональный смотр стал не просто соревнованием, а масштабной творческой лабораторией, продемонстрировавшей высочайший потенциал столичных педагогов.

Экспертная комиссия, в которую вошли опытные методисты, практикующие воспитатели и представители профессионального сообщества, с огромным интересом изучала представленные работы. Итоги конкурса позволяют говорить о ярких тенденциях и новых векторах развития дошкольного образования в Москве.

Превратить чтение в захватывающее действие – такую задачу поставили перед собой эксперты, разрабатывая городской конкурс «Читаем и играем».

Наша команда, приступая к проектированию, формулировала несколько ключевых ожиданий:

1. Отойти от шаблонов.
2. Активизировать сообщество. Мы рассчитывали, что конкурс станет не просто соревнованием, а точкой сбора для творческих, инициативных педагогов, готовых делиться своими находками.

3. Получить банк практик. Мы надеялись, что итогом станет не просто список победителей, а коллекция конкретных, готовых к применению методических решений.

От классики к инновациям: литература как отправная точка.

Одной из ключевых задач конкурса была и опора на рекомендуемую художественную литературу согласно ФОП ДО. Эксперты единогласно отмечают, что педагоги блестяще справились с этой задачей. В центре внимания оказались не только неизменная классика – произведения К. Чуковского, С. Маршака, А. Барто, В. Сутеева, – но и современные авторы, чьи книги помогают дошкольникам осваивать актуальные темы.

«Нас приятно удивила глубина прочтения текстов, – делится впечатлениями один из экспертов. – Педагоги видят в художественном произведении не просто сюжет, а целый мир, который можно «разобрать» на развивающие компоненты. Сказка «Теремок» трансформировалась в настольную игру по развитию коммуникативных навыков, а стихи Д. Хармса – в веселую двигательную активность на тренировку памяти и чувства ритма. Это доказывает, что ФОП ДО воспринимается не как рамка, а как навигатор для педагогического творчества».

Конкурс «Читаем и играем» стал реальной площадкой для выполнения ещё одной из своих главных задач – обмена опытом. «Мы наблюдали, как рождается новое профессиональное сообщество, – отмечает представитель оргкомитета. – Педагоги не просто представили свои работы, но и активно комментировали идеи коллег на странице конкурса, вдохновлялись решениями, задавали вопросы. Этот открытый диалог бесценен».

Ожидания и блестящая реальность: о работах финалистов.

Реальность превзошла все наши ожидания. Если мы надеялись на несколько ярких работ, то получили целый калейдоскоп педагогических талантов. Уровень проработки игр финалистов показал, что сообщество дошкольного образования Москвы находится на острие современных тенденций.

Эксперты подчеркивают, что многие работы демонстрируют синергию традиционных педагогических ценностей и инновационных методов. Использование ИКТ (интерактивные панели, QR-коды, ведущие к аудиосказкам), элементов ТРИЗ-педагогике для решения проблем литературных героев, интеграция STEM-подхода – все это говорит о высоком уровне профессиональных компетенций московских воспитателей, что стало очевидным результатом. Педагоги продемонстрировали также владение проектным подходом: от анализа литературного произведения они переходили к формулировке четких развивающих задач, а затем – к созданию игрового прототипа. Команды блестяще справились с интеграцией различных направлений развития: в одной игре на основе сказки В. Сутеева «Кто сказал «мяу?» мы увидели и развитие эмоционального интеллекта (распознавание и имитация эмоций животных), и коммуникативных навыков (совместное построение «диалога» животных), и когнитивных способностей (установление причинно-следственных связей).

Игра как универсальный язык развития.

Представленные на конкурс разработки наглядно показали, что современная игра – это сложный, многофункциональный инструмент. Эксперты выделили несколько магистральных направлений:

1. Дидактические игры нового поколения. Речь идет не просто о карточках «найди пару», а о сложных многоуровневых квестах, построенных по мотивам литературного произведения. Например, игра по сказке «Гуси-лебеди», где ребенок, выполняя задания Бабы-Яги и Печки, не только повторяет сюжет, но и развивает логическое мышление, ориентировку в пространстве и навыки счета.

2. Игры-иммерсии (игры-погружения). Многие педагоги создавали целые игровые миры, где дети не просто воспроизводят историю, а проживают ее. С помощью современных материалов (сенсорные коробки, световые планшеты, конструкторы) создавались уголки леса из «Мухи-Цокотухи» или подводного царства из «Золотой рыбки». Такой подход как нельзя лучше соответствует

ценности московского образования – созданию развивающей, трансформируемой предметно-пространственной среды.

3. Театрализованные и ролевые игры с элементами сторителлинга. Особый восторг у экспертов вызвали разработки, где дети становятся не просто зрителями, а соавторами. Педагоги предлагают не инсценировать сказку дословно, а придумывать альтернативные концовки, вводить новых персонажей, что великолепно развивает речь, воображение и эмоциональный интеллект.

От регистрации до сообщества: как росло «Московское созвездие».

Процесс регистрации показал огромный запрос на подобную деятельность. Сотни заявок поступили от педагогов со всех округов столицы. Конкурс стал катализатором неформального профессионального общения: участники обменивались идеями в социальных сетях, создавали временные творческие группы для подготовки. Это было именно то расширение сообщества, на которое мы рассчитывали, – живое, динамичное и мотивированное.

Сильные стороны организации и кульминация на выездной сессии.

«Изюминкой» стала абсолютная прозрачность и объективность критериев. Мы заранее представили четкую структуру заявки, что помогло участникам систематизировать свои разработки и представило их в едином ключе, облегчив работу экспертов.

Кульминацией же и, без преувеличения, самым интересным форматом стал финал на выездной сессии Клуба «Московское созвездие». Это был не просто этап защиты проектов, а настоящий педагогический фестиваль. Формат «выездной сессии» позволил:

– Создать атмосферу погружения. Выезд из привычной рабочей обстановки способствовал творческому раскрепощению и неформальному общению.

– Организовать живые «станции». Финалисты не просто рассказывали о своих играх, а организовывали интерактивные площадки, где члены жюри и

другие участники могли в буквальном смысле примерить на себя роль детей и протестировать каждый игровой комплекс.

– Стимулировать нетворкинг. Совместные обсуждения, мастер-майнды и кофе-брейки с прогулками по парку стали площадкой для рождения новых клубных проектов.

Этот формат доказал свою высочайшую эффективность для профессионального роста, превратив финал из стрессового испытания в праздник педагогического мастерства.

По итогам конкурса будет сформирован банк игр, который станет практическим пособием для всего дошкольного сообщества Москвы. Это не архив, а живой, постоянно пополняемый ресурс, доступный на сайте Московской городской организации Общероссийского Профсоюза образования и странице клуба «Московское созвездие».

Конкурс «Читаем и играем» наглядно показал: когда педагог вдохновлен литературой и вооружен современными методиками, рождается уникальный образовательный продукт. Продукт, который учит детей не просто читать, а чувствовать, мыслить и творить.

Жадько Наталья Викторовна,
доктор педагогических наук, профессор
Института экономики, управления и права МГПУ

Философия игры: Й. Хейзинга

Философия и технология пристально изучается философами, историками, социологами и педагогами. Знаковой фигурой исследования философии игр является Йохан Хейзинга (1872–1945) — нидерландский историк культуры, философ, автор всемирно известной книги «Homo Ludens» (Человек играющий), впервые изданной в 1938 году. Эта работа считается философским фундаментом современных представлений о роли игры в жизни человека. В книге «Homo Ludens» Й. Хейзинга утверждает, что «игра — первичная основа культуры», существующая ещё до становления цивилизации и социальных институтов. По мнению философа, именно из игровой деятельности выросли все формы человеческой деятельности — искусство, религия, наука, право, политика.

Для педагогики и психологии детства работа Й. Хейзинги также играет важную роль. Так, именно он впервые поставил игру в центр культурного развития человека, показал, что игра имеет «внутренние правила, свободу и символический характер, дал философское обоснование тому, почему игра — не только средство обучения, но и самостоятельная ценность человеческого существования.

Одной из главных идей Й.Хейзинги стало представление о том, что игра — это универсальный способ проявления человеческого духа. Игра существует независимо от возраста, времени и цивилизации. Игра, по мнению автора, — это пространство свободы, в котором человек часто действует «по своим правилам», создавая символические формы взаимодействия с другими людьми. А в детской игре ребёнок воссоздаёт базовые принципы всей человеческой культуры, осваивает социальные нормы и символы. Таким образом, игра становится не только развлечением, но и механизмом включения ребёнка в социокультурное пространство общества.

Несмотря на то, что Й. Хейзинга не занимался непосредственно психологией детства, его философская концепция оказала заметное влияние на развитие педагогических исследований XX века. Например, его идея об «игровом элементе культуры» позволила рассматривать детскую игру как «естественный путь развития воображения, речи и мышления».

Позднее эту линию стали развивать представители отечественной культурно-исторической школы — Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев, Д. Б. Эльконин, В. В. Давыдов. Они рассматривали игру как ведущую деятельность дошкольного возраста, в которой формируются мотивы, произвольность поведения и, в конечном итоге, основы личности.

Список источников:

1. Выготский Л. С. Игра и её роль в психическом развитии ребёнка — Вопросы психологии, 1966, № 6.
2. Давыдов В. В. Проблемы развивающего обучения. — М.: Педагогика, 1986.
3. Давыдов В. В., Эльконин Д. Б. Проблемы развивающего обучения: теоретические и экспериментальные исследования. — М.: Педагогика, 1972.
4. Леонтьев А. Н. Психологические основы дошкольной игры. — Психологическая наука и образование, 1996.
5. Смирнова Е. О. Виды игры дошкольника. — Современное дошкольное образование, 2014, № 6.
6. Хейзинга, Й. Homo Ludens. Человек играющий: опыт определения игрового элемента культур / пер. с нидерл. Д. В. Сильвестрова. — М.: Прогресс-Традиция, 1992. — 350 с.
7. Эльконин Д. Б. Психология игры.— М.: Педагогика, 1978.
8. Якшина А. Н. Условия развития игры в дошкольном возрасте. — Современное дошкольное образование, 2020, № 4(100).

*Жадько Наталья Викторовна,
доктор педагогических наук, профессор
Института экономики, управления и права МГПУ
Безруких Марьяна Михайловна,
доктор биологических наук, академик РАО*

Культурно-исторический подход и теория деятельности к пониманию роли и задач игры ребёнка

Игра — одно из центральных явлений детского развития, которое на протяжении XX–XXI веков привлекало внимание психологов, педагогов, философов и культурологов. Среди различных теоретических направлений, нацеленных на осмысление возможностей игры детей дошкольного возраста, для их развития особое значение имеет культурно-исторический подход, которому положили начало исследования Л. С. Выготского и были продолжены его последователями — А. Н. Леонтьевым, Д. Б. Элькониным, В. В. Давыдовым и другими. В рамках культурно-исторического подхода игра стала рассматриваться не просто как форма досуга или средство обучения, а как ведущая деятельность ребёнка дошкольного возраста, позволяющая сформировать основу его произвольной регуляции и включение в социокультурную среду.

Концептуальные основы культурно-исторического подхода в понимании роли и возможностей детской игры:

1. Исследования Л.С. Выготского.

Культурно-исторический подход Л. С. Выготского (1930–1934) в своей основе опирается на представление о том, что развитие ребёнка происходит в процессе «усвоения общественно-исторического опыта через культурные средства» — язык, знаки, символы, социальные роли. Игра при этом выступает как особая форма деятельности, в которой ребёнок осваивает «социальные отношения и смысл человеческих действий».

В работе «Игра и её роль в психическом развитии ребёнка» Л. С. Выготский обратил внимание на то, что в игре ребёнок осваивает деятельность, характерную для более высокой ступени своего развития. Именно в игре он преодолевает ограничения собственной позиции и растёт над собой. По мнению Л.С. Выготского, в игре создаётся воображаемая ситуация, в которой ребёнок действует как бы «понарошку», но в то же время подчиняется конкретным правилам игры. Именно через это противоречие между воображаемым и реальным развиваются «произвольность поведения, воображение и внутренняя речь» — главные результаты развития детей дошкольного возраста. Игра, по мнению Л.С. Выготского, также является инструментом перехода в зону ближайшего развития[1].

2. Теория деятельности А.Н. Леонтьева

А. Н. Леонтьев (1975) развил идеи Выготского и предложил понятие «ведущей деятельности», в рамках которой формируются основные психические функции ребёнка на каждом конкретном возрастном этапе. Для дошкольника такой деятельностью, по мнению А.Н. Леонтьева, является «сюжетно-ролевая игра», которая аккумулирует эмоциональные, когнитивные и социальные аспекты его развития. В игре ребёнок воспроизводит действия взрослых, но делает это в символической форме. Он не просто подражает, а при помощи освоения содержания деятельности взрослых, переходит от т.н. внешнего к внутреннему плану действия[4].

3. Психологическая теория игры Д. Б. Эльконина

Д. Б. Эльконин (1978) - один из первых отечественных исследователей, который разработал системную психологическую теорию детской игры в рамках культурно-исторического подхода. Он рассматривал игру ребенка в качестве модели социального мира взрослых. Модель, в которой ребёнок осваивает общественные отношения и смыслы человеческой деятельности. Д.Б. Эльконин

определил понятие «сюжетно-ролевая игра», которое рассматривал как способ отражения ребёнком мира взрослых, овладения социальным наполнением деятельности человека. По мнению Д. Э. Эльконина, именно в игре ребёнок может научиться действовать по правилу, примеряет на себя конкретную роль, что позволяет ему осваивать принятые в обществе ограничения и нормы. Таким образом, игра может рассматриваться не только в качестве способа познания ребёнком окружающего мира, но, что особенно важно - в качестве инструмента формирования личности[3].

4. Развивающий потенциал детской игры (В. В. Давыдов и Д. Б. Эльконин)

В. В. Давыдов и Д. Б. Эльконин (1972) в рамках разработанной ими концепции «развивающего обучения» показали, что игра может выполнять функции инструмента перехода от дошкольного к младшему школьному возрасту. По мнению авторов, именно в игре начинает оформляться так называемая «внутренняя позиция школьника», которая проявляется в умении ставить цель и подчинять свои действия осознанной цели и правилам. Этот подход значительно расширил профессиональные педагогические представления о роли игры как о формирующей предпосылке к дальнейшей учебной деятельности ребенка. Авторы показали, что игра дошкольников способствует развитию учебной мотивации, рефлексии и произвольных действий [2, 3].

Таким образом, результаты исследований представителей и последователей культурно-исторического подхода позволили выделить ключевые инструментальные возможности игры для развития детей дошкольного возраста, в том числе:

1. Игра развивает у ребенка воображение и т.н. «символическое мышление».
2. Игра развивает у ребенка произвольную регуляцию поведения и умение следовать правилам.

3. Игра развивает осознание и освоение различных социальных ролей и норм в процессе взаимодействия с другими детьми.

4. Игра усиливает учебные и познавательные мотивы, что создает предпосылки для дальнейшей учебной деятельности.

5. Игра развивает личные качества ребенка, в том числе эмпатию, инициативу.

6. Игра развивает коммуникативные навыки ребенка.

Благодаря исследованиям Л.С. Выготского, А.Н. Леонтьева, Д.Б. Эльконина и В.В. Давыдова были определены инструментальные возможности игры, которые ведут к развитию высших психических функций, воображения, речи, актуализации социальных мотивов и произвольной регуляции поведения.

Список источников:

1. Выготский Л. С. Игра и её роль в психическом развитии ребёнка — Вопросы психологии, 1966, № 6.

2. Давыдов В. В. Проблемы развивающего обучения. — М.: Педагогика, 1986.

3. Давыдов В. В., Эльконин Д. Б. Проблемы развивающего обучения: теоретические и экспериментальные исследования. — М.: Педагогика, 1972.

4. Леонтьев А. Н. Психологические основы дошкольной игры. — Психологическая наука и образование, 1996.



Игра для дошкольников «В гостях у трех медведей»



План проекта содержания игры

Название игры: «В гостях у трех медведей»

Аннотация:

Игра создана на основе художественного произведения Л.Н. Толстого «Три медведя», рекомендована для детей 4–5 лет. Игра направлена на развитие у детей пространственных представлений. С ее помощью можно развивать внимание, зрительное и пространственное восприятие, восприятие цвета, формы, умение анализировать.

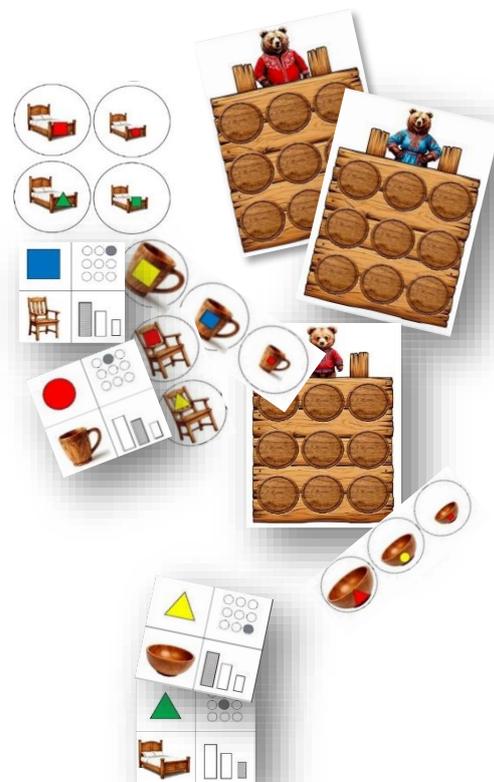
Это настольная игра, в которую может играть как 1 ребенок, так и несколько (до 3-х игроков).

Игра представлена в виде:

✓ игрового поля (3 шт): оно представлено в виде круглых ячеек (9 шт), расположенных в три ряда (правый верхний угол, левый нижний угол, центр поля и т. д.);

✓ круглых карточек с предметами (40 шт), на которых изображены предметы разного размера (большой/средний/ маленький) с геометрической фигурой определенного цвета;

✓ квадратных карточек-навигаторов (40 шт), которые определяют критерии для выбора круглых карточек:



- предмет, его размер (большой, средний, маленький),
- фигуру, изображенную на предмете, и ее цвет.
- расположение на игровом поле.

Игра «Три медведя» апробирована с детьми 4–5 лет в 2025 году.

Целевая аудитория: дети 4-5 лет, педагоги, родители.

Цель игры: научить детей 4-5 лет пространственному восприятию на основе сказки «Три медведя».

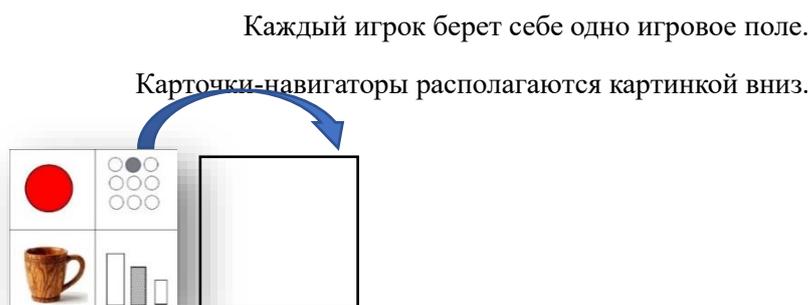
Задачи игры:

- Расширить и закрепить представления детей о форме, цвете, величине, пространственных отношениях.
- Развивать внимание, зрительное и пространственное восприятие, умение анализировать.
- Развивать стремление к совместным играм, взаимодействию в паре или небольшой подгруппе.

Методы игры:

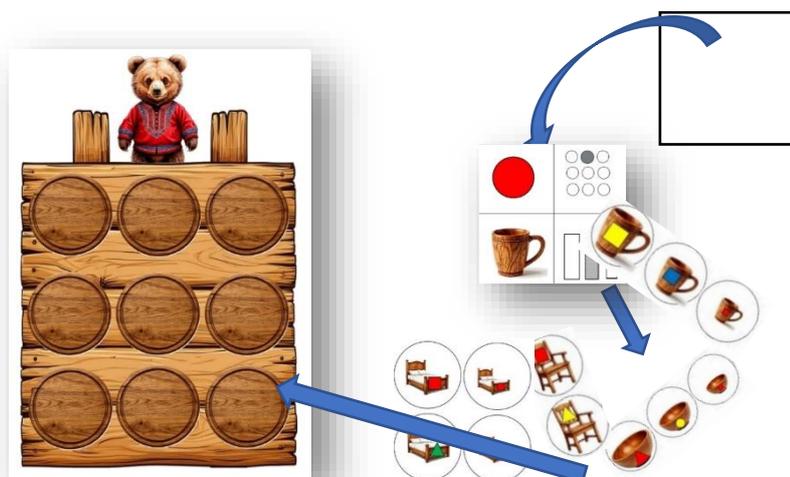
Перед началом игры следует рассмотреть все карточки, сравнить изображения по размеру на круглых карточках (как у трех медведей: большой/средний/маленький); обговорить критерии, указанные на карточках-навигаторах. При необходимости можно увеличить количество игроков путем увеличения количества карточек и игровых полей.

Играть в игру могут от одного до трех игроков.



Первый игрок берет одну карточку-навигатор, определяет предмет,

форму, цвет и размер, затем заполняет соответствующую ячейку на своем игровом поле



Все последующие игроки действуют аналогичным способом поочередно.

Если игрок вытянул карточку-навигатор, на которой указана уже занятая ячейка его игрового поля, то игрок пропускает ход.

Выигрывает тот, кто заполнит свое игровое поле первым. Если ребенок играет 1, игра продолжается, пока игровое поле не будет заполнено полностью.

Если в процессе игры были задействованы все карточки-навигаторы, их необходимо перемешать и заново поместить картинкой вниз в центре стола.

Ресурсы игры:

Для игры необходимо:

- стол,
- игровое поле (1-3 шт),
- круглые карточки с предметами (40 шт),
- квадратные карточки-навигаторы (40 шт).

Продолжительность игры зависит от количества игроков. В игру можно играть и на полу.

Ожидаемые результаты:

- ✓ Расширение представления детей о форме, величине, пространственных отношениях.
- ✓ Развитие стремления к совместным играм, взаимодействию в паре или небольшой подгруппе.
- ✓ Развитие внимания, зрительного и пространственного восприятия, умения анализировать.



Проект разработки методических рекомендаций к игре «В гостях у трех медведей»

1. Целевая аудитория методических рекомендаций:

Педагоги дошкольного образования, родители.

С какими трудностями сталкивается/может столкнуться ЦА при проведении игр с детьми?

В процессе игры могут возникнуть трудности у детей с использованием большого количества карточек, если играет 1 ребенок или двое. Это можно решить путем предварительного отбора меньшего количества карточек взрослым до начала игры.

2. Цель методических рекомендаций:

Научить педагогов и родителей играть в игру «В гостях у трех медведей» для развития у детей 4-5 лет пространственного восприятия на основе сказки «Три медведя».

3. Задачи методических рекомендаций:

1. Научить педагогов и родителей готовиться к игре «В гостях у трех медведей».
2. Научить педагогов и родителей вовлечь детей в игру «В гостях у трех медведей».
3. Научить педагогов и родителей поддерживать детей в игре «В гостях у трех медведей».
4. Научить педагогов и родителей оценивать результативность и эффективность игры «В гостях у трех медведей» для развития пространственного восприятия на основе сказки Л.Н. Толстого «Три медведя».

4. Методы методических рекомендаций

Задачи

1. Научить педагогов и родителей готовиться к игре (ресурсы) «В гостях у трех медведей».

2. Научить педагогов и родителей вовлечь детей в игру «В гостях у трех медведей».

3. Научить педагогов и родителей поддерживать детей в игре «В гостях у трех медведей».

4. Научить педагогов и родителей завершать игру «В гостях у трех медведей».

5. Научить педагогов и родителей оценивать результативность и эффективность игры «В гостях у трех медведей» для развития пространственного восприятия на основе сказки Л.Н. Толстого «Три медведя».

Методы

1. Перед началом игры вспомните с детьми сказку Л.Н. Толстова «Три медведя».

Для игры вам понадобится:

- стол для 1-3 игроков, стулья 1-3 шт (по количеству игроков), - игровое поле 1-3 шт (по количеству игроков), - карточки-навигаторы 20-40 шт (в зависимости от количества игроков), по которым игрок определит предмет, форму, цвет и размер, затем заполнит соответствующую ячейку на своем игровом поле, - круглые карточки 20-40 шт (в зависимости от количества игроков и в соответствии с карточками-навигаторами), - взрослый, который поможет организовать игру и будет следить за правильностью определения критериев для круглых карточек, а также за последовательностью ходов игроков. Перед началом игры определите количество игроков, чтобы определить количество круглых карточек и карточек-навигаторов. Если играет 1 игрок, сократите количество карточек до 20 каждого вида: подобрать по 20 шт круглых карточек в соответствии с карточками-навигаторами.

2. Предложите помочь медведям навести порядок в доме после незваного гостя. Перед началом игры рассмотрите с детьми все карточки, сравните изображения по размеру на круглых карточках (как у трех медведей: большой/средний/маленький); обговорите все критерии (предмет, форму, цвет, расположение на игровом поле), указанные на карточках-навигаторах.

3. В процессе поддерживайте игроков, помогите им соблюдать очередность хода, следите за правильным определением критериев, заданных карточкой-навигатором, а также за правильным расположением круглой карточки на игровом поле. Если игрок вытянул карточку-навигатор, на которой указана уже занятая

ячейка его игрового поля, то игрок пропускает ход. А если во время игры были задействованы все карточки-навигаторы, их необходимо перемешать и заново поместить картинкой вниз в центре стола.

4. Выигрывает тот игрок, который заполнит свое игровое поле первым.

5. Цель игры будет достигнута, если дети смогли ориентироваться в пространстве игрового поля самостоятельно, правильно определили критерии для круглых карточек, заданных карточками-навигаторами, помнят сюжет сказки, на основе которой построена игра.

Ожидаемые результаты

1) Педагоги и родители научатся готовиться к игре «В гостях у трех медведей».

2) Педагоги и родители смогут вовлечь детей в игру «В гостях у трех медведей».

3) Педагоги и родители могут поддерживать детей в игре «В гостях у трех медведей».

4) Педагог и родители научатся завершать игру «В гостях у трех медведей».

5) Педагоги и родители научатся оценивать результативность и эффективность игры «В гостях у трех медведей» для развития пространственного восприятия на основе сказки Л.Н. Толстого «Три медведя».

Источники

Толстой Л.Н. Три медведя. - ООО «Издательская Группа «Азбука-Аттикус», 2024 г.

Изображения героев и предметов сгенерированы искусственным интеллектом.

Воспитатели ГБОУ Школа № 1874:
Шадрова Наталья Алексеевна,
chertanova74@mail.ru;
Провалова Елена Дмитриевна,
provalova2018@mail.ru



План проекта игры по литературным произведениям с детьми дошкольного возраста «Гуси-лебеди»

Аннотация:

В основе настольной игры - сюжет русской народной сказки «Гуси-лебеди», морально - нравственная основа которой заключается в том, что детям необходимо научиться слушаться старших, бережно относиться к младшим, уметь обращаться за помощью, самостоятельно находить выход из различных ситуаций, помогать друг другу, сообща решать различные ситуации. Длительность игры 20–25 мин., перед игрой необходимо прочитать произведение и обсудить. Игра может использоваться исходя из интереса детей, а также как часть образовательного события.

Эта игра интересна и привлекательна для детей с ОВЗ приятными ощущениями материала, так как изготовлена из фетра, может использоваться в качестве настольного театра, в котором обыгрывается сюжет сказки и решаются дидактические задачи. Правила выполняются при обыгрывании сюжетов сказки при спасении братца от Бабы Яги, а на обратном пути домой, возможна импровизация по инициативе детей.



Целевая аудитория:

Игра предназначена для детей дошкольного возраста (4-5 лет), воспитателей, родителей.

Цель игры:

Научить детей (4–5 лет) ориентироваться в окружающем и социальном пространстве и эффективно взаимодействовать друг другом в сюжете сказки «Гуси-лебеди».

Задачи игры:

1. Научить детей, в том числе с ОВЗ, ориентироваться в окружающем мире, а именно:

- Сформировать представления о сенсорных эталонах (цвет, форма, величина, размер);
- Закрепить счет в пределах «5»;
- Научить пространственным представлениям (право, лево, вверх, вниз, высоко, низко, далеко, близко);
- Научить конструировать и моделировать из геометрических фигур.

2. Научить детей, в том числе с ОВЗ, социальному взаимодействию, через создание игровых ситуаций, повторяющихся в игре, в которых дети в паре могли бы максимально взаимодействовать друг с другом.

В том числе:

- Договариваться;
- Обращаться за помощью;
- Совместно искать и находить решение некоторых вопросов.

Методы игры:

Перед началом игры необходимо прочитать произведение, посмотреть иллюстрации к сказке и обсудить сюжет, с детьми с ОВЗ необходимо неоднократное прочтение сказки, обсуждение сюжета и правил, введение в игровую мотивацию.

Игра «Гуси-лебеди» представляет собой настольную игру. Игровое поле, фигуры, детали изготовлены из фетра (ручной работы), крепится на липучки и состоит из пяти сказочных сюжетов. Педагог создает путем наводящих вопросов ситуации, в которых дети могли бы максимально взаимодействовать друг с другом. Дети играют вдвоем под руководством взрослого. Бросают кубик и передвигаются в пределах «5», все действия дети воспроизводят вместе.

1. Сюжет «Дом», в котором необходимо построить дом вдвоем из геометрических фигур, назвать фигуры, из которых строят (квадрат, круг, прямоугольник, овал) а также договориться и расположить фигурки героев сказки по росту (папа, мама, сестра, брат).

2. Сюжет «Печка» - договориться и разложить дрова в печи в соответствии от самого длинного к самому короткому бревну. Распределить, кто какие дрова для печки будет сортировать.

3. Сюжет «Яблоня» - сосчитать яблоки красного, желтого и зеленого цвета. Определить какие яблоки по размеру самые большие, средние и самые маленькие. Договориться и сложить яблоки разных цветов и размеров в пределах пяти (математические действия: возьми два красных и три зеленых яблока, одно желтое и четыре (красных или зеленых), возможна педагогическая импровизация.

4. Сюжет «Речка» - договориться и собрать мостик из дощечек разной величины. Делиться друг с другом опытом, помогать и советоваться друг с другом.

5. Сюжет «Дом Бабы Яги» - собрать избушку из разных частей и геометрических фигур, Игра с мышкой на пенке по очереди, задания на пространственное представление, дети дают друг другу задания (посади мышку НА пенек, спрячь мышку ЗА пенек, посади ее справа, слева, далеко и близко, высоко или низко).

Возвращение домой, проговаривание сюжета сказки, выводы, обсуждения, кубик бросаем и проговариваем сюжет сказки, обращаем внимание, как обращаться за помощью, как благодарить за оказанную помощь.

Победителей в игре нет, дети вдвоем начинают игру и заканчивают.

Игровое действие продолжается 20–25 минут, апробировано на детях средней группы в 2025 году.

Ресурсы игры:

Обычное помещение - комната, игровая с достаточным освещением.

Удобная детская мебель - стол и стулья, поднос для расположения деталей и персонажей игры.

Игровое поле представляет из себя дорожку из фетра, которая состоит из пяти сюжетов. Длина игрового поля 1,5 метра. Ширина 35 см.



1 сюжет. Дом: постройка из геометрических фигур на липучке, расположить фигуры по росту.

2 сюжет. Печка: разложить дрова по размеру от самых длинных к самым коротким.



3 сюжет. Яблоки на липучках: цвета-красный, желтый, зеленый. Размер-большой, средний, маленький.



4 сюжет. Мостик через речку, необходимы дощечки разной ширины и длины, чтоб собрать мостик.



5 сюжет. Избушка Бабы Яги, собрать избушку и крышу из геометрических фигур (4 квадрата и 2 треугольника), поиграть с мышкой, посадить на пенек, за пенек, справа, слева.



Результаты:

Дети научатся ориентироваться в окружающем мире:

- **Различать** цвет, форму, величину, размер;
- **Считать** в пределах «5»;

- **Ориентироваться** вправо, влево, вверх, вниз, высоко, низко, далеко, близко.

Уметь конструировать и моделировать из геометрических фигур.

Дети смогут взаимодействовать друг с другом в окружающем мире:

- **распределять обязанности,**
- **договариваться,**
- **слушать и слышать.**
-



Проект разработки методических рекомендаций к игре «Гуси-лебеди»

1. Целевая аудитория методических рекомендаций.

Воспитатели дошкольного образования, родители.

С какими трудностями может столкнуться воспитатель или родитель при проведении игр с детьми?

В процессе игры могут возникнуть сложности с соблюдением правил, так как у детей есть желание импровизации. Для детей с ОВЗ возможно проигрывание сюжета сказки несколько раз с повторениями. Для этого необходимо прочитать произведение, возможно неоднократное прочтение, обязательно обсуждение сюжетов. Необходимо мотивировать детей оказать помощь героям сказки, соблюдая те или иные правила игры. Как показала апробация игры, мотив помочь персонажам, оказался эффективным.

2. Цель методических рекомендаций

- научить воспитателей и родителей создавать ситуации развития для детей (4-5 лет), в том числе с ОВЗ, чтобы дети научились ориентироваться в окружающем и социальном пространствах и эффективно взаимодействовать друг другом в сюжете сказки «Гуси-лебеди».

- научить педагогов и родителей играть в игру «Гуси-лебеди» для формирования у детей 4–5 лет навыков сотрудничества.

3. Задачи методических рекомендаций (SMART)

1) Научить педагогов и родителей готовиться к игре «Гуси-лебеди» посредством прочтения сказки и обсуждения сюжетов.

2) Научить педагогов и родителей вовлечь детей в игру «Гуси-лебеди», мотивировать желанием помочь сестрице вернуть братца домой и не огорчать родителей.

3) Научить педагогов и родителей руководить парой детей, создавать ситуации, позволяющие сотрудничать, выстраивать коммуникацию, договариваться в рамках сказки.

4) Научить педагогов и родителей завершать игру «Гуси-лебеди».

5) Научить педагогов и родителей оценивать результативность и эффективность игры для развития навыков сотрудничества на основе русской народной сказки «Гуси-лебеди» в обработке В. Булатова.

4. Методы методических рекомендаций

Задачи:

1. Научить педагогов и родителей готовиться к игре (ресурсы) «Гуси-лебеди».
2. Научить педагогов и родителей вовлечь детей в игру «Гуси-лебеди».
3. Научить педагогов и родителей поддерживать детей в игре «Гуси-лебеди».
4. Научить педагогов и родителей завершать игру «Гуси-лебеди».
5. Научить педагогов и родителей оценивать результативность и эффективность игры «Гуси-лебеди» для развития навыков сотрудничества на основе русской народной сказки в обработке В. Булатова «Гуси-лебеди».

Методы:

1. Перед началом игры необходимо неоднократное прочтение сказки «Гуси-лебеди».

Для игры понадобится:

- стол и стулья для игроков, наличие всех деталей и атрибутов, которые присутствуют в игровых сюжетах.

2. Перед началом игры следует рассмотреть все игровое поле, обговорить правила, которые указаны в игре.

3. В процессе игры взрослому нужно поддерживать игроков, поощрять совместную деятельность, следить за выполнением заданий.

Взрослому необходимо следить за соблюдением правил игры:

- соблюдать совместный счет, после того как брошен кубик;
- взрослому необходимо четко и понятно объяснить задания в каждом игровом сюжете;

- взрослому необходимо задавать вопросы детям (Как вы думаете? А почему? Что мы можем сделать? Как помочь? Как решить эту проблему?).

4. Мотивировать к совместной деятельности, к эффективности совместного решения проблемы.

5. Цель игры достигнута, если дети ориентируются в пространстве игрового поля самостоятельно, правильно определяют сюжет, договариваются о совместных действиях, оценивают результат совместных действий, знают сюжет сказки, на основе которой построена игра.

Ожидаемые результаты:

- 1) Педагоги и родители научатся готовиться к игре «Гуси-лебеди».
- 2) Педагоги и родители смогут вовлечь детей в игру «Гуси-лебеди».
- 3) Педагоги и родители могут поддерживать детей в игре «Гуси-лебеди».

4) Педагог и родители научатся завершать игру «Гуси-лебеди».

5) Педагоги и родители научатся оценивать результативность и эффективность игры «Гуси-лебеди» для развития навыков сотрудничества на основе сказки «Гуси-лебеди» в обработке В. Булатова.

Источники:

- Выготский Л.С. Игра и ее роль в психологии развития ребенка// Вопросы психологии № 6 1966 С.- 62 – 68.

- Романова С. Гуси-лебеди. Исследование культурного наследия.

*Бабарыкина Надежда Александровна,
воспитатель ГБОУ Школа № 1874.
Ермакова Светлана Васильевна,
воспитатель ГБОУ Школа № 1874
Михайлова Людмила Игоревна,
педагог-организатор ГБОУ Школа № 2005*



Игра «Багаж» по стихотворению С. Я. Маршака «Багаж»



Аннотация:

Игра предназначена для детей 4-5 лет. Нацелена на запоминание и воспроизведение текста. В основе нашей дидактической игры лежит технология - флексагон. Флексагон в переводе с латинского «flectere» означает «складываться, сгибаться». Это плоские модели, сделанные из бумаги, способные складываться определённым образом, при каждом перевороте которых становятся видны ранее скрытые поверхности, а предыдущие уходят внутрь. Таким образом во флексагоне насчитывается три поверхности, на которых размещаются различные иллюстрации. Особенность данной разработки заключается в том, что при складывании в другую сторону иллюстрации на каждой поверхности путаются.

Игра апробирована в работе с детьми 4-5 лет в 2025 году.

Целевая аудитория:

Дети 4-5 лет, воспитатели, родители.

Цель игры:

Научить детей 4-5 лет запоминать последовательность в произведении С.Я. Маршака «Багаж».

Задачи игры (SMART):

1. Познакомить с сюжетом, героями и ключевыми событиями стихотворения.
2. Способствовать запоминанию последовательности событий и основных деталей.
3. Объяснить иронию и юмор ситуации.

Методы игры:

Флексагон по мотивам произведения С. Я. Маршака «Багаж» имеет следующее содержание:

- Поверхность №1. Содержит главную иллюстрацию к произведению.
- Поверхность №2. Состоит из серии картинок, иллюстрирующих последовательность событий произведения.
- Поверхность №3. Уникальность нашей дидактической игры заключается в том, что третья поверхность флексагона является интерактивной, каждая часть поверхности имеет липучки, что создает условия для разработки одновременно нескольких мини-игр:

1. «Багаж»
2. «Собери меня!» (поверхность №1)
3. «Как всё было?»
4. «Что-то тут не так»
5. «У нас перевес!»
6. «Что мы сдавали в багаж?»

Мини-игра № 1 «Багаж»

Задача: познакомить с сюжетом, героями и ключевыми событиями стихотворения.

Подготовка к игре: детям предлагается флексагон с развернутой поверхностью №1.

Воспитатель последовательно раскрывает стороны флексагона и рассказывает стихотворение С.Я. Маршака «Багаж», обращая внимание детей на иллюстрации.



Мини-игра № 2 «Собери меня!»

Задача: правильно развернуть флексагон, чтобы собрать пазл.

Подготовка к игре: детям предлагается флексагон с развернутой поверхностью №1, на которой неправильно собрана картинка.

Примечание: для того, чтобы её восстановить, нужно несколько раз повернуть флексагон, понять, в какую сторону его нужно разворачивать.

Дети по собранной картинке пытаются догадаться, какое это произведение.

Мини-игра № 3 «Как всё было?»

Задача: восстановить последовательность произведения С. Я. Маршака «Багаж» по иллюстрациям.

Подготовка к игре: перед детьми лежит флексагон с поверхностью, на которой расположены липучки, и набор карточек с сюжетными иллюстрациями.

- 1) Дети вспоминают, с чего начиналось произведение.
- 2) Выбирают подходящую картинку.
- 3) Крепят её на флексагон.
- 4) Также по цепочке крепят последующие иллюстрации.
- 5) Переворачивают флексагон, чтобы открылась сторона с правильно выстроенной последовательностью сюжетных картинок.
- 6) Сверяются, верно ли восстановили последовательность.

Мини-игра № 4 «Что-то тут не так»

Задача: выяснить, какая сюжетная иллюстрация лишняя, и заменить её на нужную.

Подготовка к игре: перед детьми лежит флексагон с поверхностью, на которой расположены липучки, и к которым прикреплены карточки с сюжетными иллюстрациями, одна из которых относится к другому произведению.

- 1) Дети угадывают, какая иллюстрация лишняя. Кто угадал, молча поднимает руку.
- 2) Когда все дети угадали, хором указывают на нужную иллюстрацию.

3) Обсуждают, верно ли они выбрали, угадывают, из какого произведения лишняя иллюстрация.

4) Убирают карточку. Воспитатель предлагает вспомнить, какой карточки не хватает.

5) Дети, назвав верный фрагмент, получают карточку и крепят её на место.

6) Переворачивают флексагон, чтобы открылась сторона с правильным набором сюжетных картинок.

7) Сверяются, верно ли заменили карточку.



Мини-игра № 5 «У нас перевес!»

Задача: выяснить, какой элемент багажа на флексагоне лишний и заменить его на нужный.

Подготовка к игре: перед детьми лежит флексагон с поверхностью, на которой расположены липучки, и к которым прикреплены карточки с разными вещами, одна из которых не относится к произведению.

1) Дети угадывают, какая иллюстрация лишняя, кто угадал, молча поднимает руку.

2) Когда все дети угадали, хором указывают на нужную иллюстрацию.

3) Обсуждают, верно ли они выбрали, угадывают, какого багажа не хватает.

4) Ставят нужную картинку с багажом на место.

Мини-игра № 6 «Что мы сдавали в багаж?»

Задача: выбрать и расставить в нужной последовательности все вещи, которые дама сдавала в багаж в произведении С. Я. Маршака «Багаж».

Подготовка к игре: перед детьми лежит флексагон с поверхностью, на которой расположены липучки, и набор карточек с разными вещами.

1) Дети вспоминают вещи, которые дама сдавала в багаж и откладывают их в сторону.

2) Вспоминают, какую вещь в произведении дама сдавала первой, крепят её на флексагон.

3) Также по цепочке крепят последующие иллюстрации.

Ресурсы игры:

Ватман, линейка, простой карандаш, ножницы, цветная бумага, картинки, клей, время на изготовление флексагона.

Игра длится от 10-ти минут.

В игре использованы иллюстрации из диафильма (Студия – Диафильм, 1970г.).

Ожидаемые результаты игры:

- Дети познакомятся с сюжетом, героями и ключевыми событиями стихотворения С.Я. Маршака «Багаж».

- Запомнят последовательность событий и основных деталей.

- Поймут иронию и юмор ситуации, описанной в стихотворении.



Проект разработки методических рекомендаций к игре «Багаж»



1. Целевая аудитория

Воспитатели, родители.

С какими трудностями сталкивается/может столкнуться ЦА при проведении игр с детьми?

Неумение складывать «флексагон» и правильно раскрывать стороны.

2. Цель методических рекомендаций

Научить воспитателей и родителей играть в игру «Багаж» для развития у детей 4-5 лет зрительного восприятия на основе стихотворения С.Я. Маршака «Багаж».

3. Задачи методических рекомендаций (SMART)

- 1) Научить воспитателей и родителей готовиться к игре «Багаж».
- 2) Научить воспитателей и родителей вовлечь детей в игру «Багаж».
- 3) Научить воспитателей и родителей поддерживать детей в игре «Багаж».
- 4) Научить воспитателей и родителей чётко давать задание.

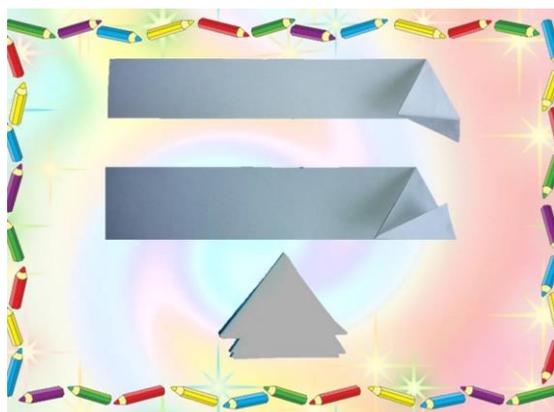
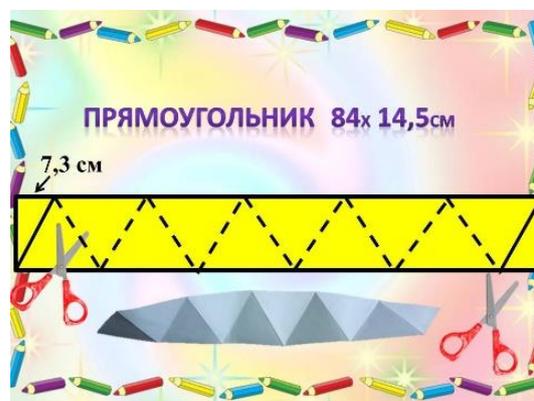
4. Методы методических рекомендаций

Задачи:

- 1) Научить воспитателей и родителей готовиться к игре «Багаж».
- 2) Научить воспитателей и родителей вовлечь детей в игру «Багаж».
- 3) Научить воспитателей и родителей поддерживать детей в игре «Багаж».
- 4) Научить воспитателей и родителей чётко давать задание в «Мини-играх».

Методы:

1. Научиться складывать флексагон. Необходимо перед использованием пособия внимательно разобраться в его структуре, как правильно его нужно переворачивать (в какую сторону), чтобы собирать верные последовательности и пазлы.



2. В присутствии детей последовательно раскрывать скрытые стороны флексагона, проговаривая увиденное на каждой стороне.

3. Научить детей раскрывать флексагон для рассматривания картинок.

4. В мини-играх, связанных с сюжетными иллюстрациями, воспитатель может задавать наводящие вопросы, просить описать иллюстрации, что на них происходит, какие эмоции испытывают герои. Можно придумать дополнительные мини-игры для поверхности № 3 учитывая индивидуальные особенности детей.

5. Ожидаемые результаты

Воспитатели и родители научатся складывать флексагон и оформлять его в дидактическую игру «Багаж». На основе техники «флексагон» научатся создавать игры по любым литературным произведениям. Смогут вовлечь в игру детей, поддерживать их интерес. Научат детей рассматривать картинки, проигрывая «Мини-игры».

6. Источники

1. Маршак С.Я. Багаж // Самое любимое; Ил. В. Лебедев. – М.: ООО «Издательство Астрель», 2012. – 182 с.

2. <https://www.techinsider.ru/science/9331-shutka-geniev-fleksagon/>

3. ФЛЕКСАГОН

Педагоги ГБОУ «Школа № 2083» ДОП «Семицветик»:
Смирнова Наталья Сергеевна,
методист, учитель-логопед,
Лукьянова Ольга Евгеньевна,
музыкальный руководитель,
Биденко Галина Ивановна,
Воспитатель



Игра «Лесные домишки»

по одноименному произведению В.В. Бианки



Название игры: «Лесные домишки»

Аннотация:

Игра создана по мотивам произведения В. В. Бианки «Лесные домишки» и рекомендована детям 6 -7 лет. Направлена на расширение и закрепление представлений детей о птицах и среде их обитания. С ее помощью можно развить зрительную память, внимание, наглядно-образное, словесно-логическое мышление, умение анализировать, классифицировать и составлять связные рассказы о птицах.

В комплект игры «Лесные домишки» входят:

- карточки с изображением птиц, яиц, гнезд, мест обитания, белки, осы (Рис.1);



Рисунок 1

- брошюра с описанием правил и хода игры, ссылками на видеорасказы о птицах и книга В. В. Бианки «Лесные домишки» (Рис.2).



Рисунок 2

Игра «Лесные домишки» содержит несколько вариантов разного уровня сложности. В нее могут играть от одного до семи игроков. Это хороший способ для совместного времяпровождения семьи. Рекомендуется для игровой деятельности детей с ОВЗ.

Игра апробирована с детьми 6-7 лет в 2025 году.

Целевая аудитория:

Дети 6–7 лет, родители, педагоги.

Цель игры:

Расширение и закрепление представлений детей о птицах и среде их обитания посредством игры «Лесные домишки».

Задачи игры:

Расширить и закрепить представления детей о птицах: названии, особенностях внешнего вида, яйцах, птенцах, гнездах и местах их обитания посредством игры «Лесные домишки».

Развить умение анализировать, классифицировать и составлять связные рассказы о птицах.

Расширить объём зрительной памяти, внимания.

Совершенствовать навык игровой деятельности и коммуникативных способностей.

Методы игры:

Правила игры:

1. В игре участвуют от 1 до 7 игроков.
2. Право первого хода разыгрывается с помощью жеребьевки, затем ход передается от игрока к последующему по ходу часовой стрелки.
3. Действия игроками производятся исходя из выбранного игрового варианта.
4. Победителем становится тот игрок, который первый соберет полный ряд: птица, ее яйца, гнездо, среда обитания.
5. Победитель, опираясь на изображения, должен составить рассказ о птице. Остальные игроки внимательно слушают, не перебивая, затем вносят свои дополнения.

Перед игрой необходимо игрокам ознакомиться с игровым материалом: рассмотреть карточки, узнать названия и особенности внешнего вида каждой птицы, яиц, гнезд и мест обитания. Для обобщения прочитать книгу В. В. Бианки «Лесные домишки», где автор описывает особенности каждой из них, посмотреть видеоприложение игры. Затем в соответствии с каждой птичкой разложить ряд карточек: птица, яйцо, гнездо, среда обитания. Также обратить внимание на карточки: белка, оса и их гнезда. Запомнить все изображения. Затем изучить правила игры, если необходимо, выбрать ведущего и определиться с игровым вариантом.

В игре два варианта разного уровня сложности.

1. Вариант: «Кто быстрее».

Для игры необходимы четыре комплекта карточек (птицы, яйца, гнезда, среда обитания). В нее могут играть от одного до семи игроков, когда играют более двух человек, одному из игроков дают роль ведущего. Один комплект карточек с птицами раздается участникам. Остальные перемешиваются и кладутся на стол стопкой изображением вниз (Рис. 3). Затем ведущий берёт по одной карточке со стола и показывает ее всем.



Рисунок 3

Если изображение на карточке соответствует птице у кого-то из участников, то этот игрок произносит: «Это моя карточка», - забирает карточку себе (Рис. 4). Если нет, то ведущий откладывает ее в сторону.



Рисунок 4

Выигрывает тот, кто быстрее и правильно выложит все карточки в ряд: птица, место обитания, гнездо, яйца. (Рис. 5)



Рисунок 5

Затем победитель, опираясь на изображения, составляет рассказ о птице. Остальные участники внимательно слушают, не перебивая, затем вносят свои дополнения.

Пример рассказа: «Иволга — красивая и яркая птица. У неё жёлтые перья на груди и чёрные крылья с жёлтыми пятнами. Она живёт в лесах и парках, где много деревьев и кустов. Иволга вьёт гнездо высоко на деревьях. Домик ее крошечный, легкий и уютный, похож на розу из тонких листков серой бумаги. Иволга строит гнездо из веток и сухих листьев. В гнезде откладывает белые в черную крапинку яйца. Иволга питается насекомыми, ягодами и плодами. Она ловко прыгает по веткам деревьев, когда ищет еду. Ее голос звонкий и мелодичный. Иволга — желанная гостья в любом саду или парке, где можно послушать ее пение».

При повторном проигрывании ведущий заменяет птиц, например, на гнезда или яйца.

2. Вариант: «Лото по памяти»

Для данного варианта игры необходимо пять комплектов карточек: птицы, яйца, гнезда, среда обитания и комплект-сюрприз (белка, оса и их гнезда). В игру могут играть от одного до семи игроков. Один комплект карточек с изображением птиц раздают всем участникам. Остальные карточки перемешиваются и раскладывают на середине стола картинками вверх (Рис.6).



Рисунок 6

Игрокам дается от 30 до 10 секунд (для усложнения игры время сокращается) на запоминание расположения изображений. Затем карточки в центре стола переворачиваются картинкой вниз (Рис.7).



Рисунок 7

Участники определяют очередность и начинают играть.

Первый игрок переворачивает любую карточку изображением вверх. Если картинка соответствует птице игрока, то он забирает ее себе и продолжает ход (Рис. 8). Если нет, то кладет обратно изображением вниз и передает ход другому участнику.



Рисунок 8

Если игроку выпадает карточка с изображением белки, то он имеет право на дополнительный ход, а если – осы, то пропускает ход. Если игроку выпадает карточка с изображением гнезда белки или осы (Рис. 9), то она возвращается обратно на игровое поле, и все карточки на столе перемешиваются, что усложняет игру (Рис.10).



Рисунок 9



Рисунок 10

Выигрывает тот, кто быстрее и правильно выложит все карточки в ряд: птица, место обитания, гнездо, яйца.

Затем победитель, опираясь на изображения, составляет рассказ о птице. Остальные участники внимательно слушают, не перебивая, затем вносят свои дополнения.

Во время игры участники должны соблюдать правила выбранного игрового варианта, не меняя их, уметь договариваться и разрешать спорные ситуации, объясняя выбор. Если игрок нарушает правила, то он выбывает из игры.

Ресурсы игры:

Для игры необходим стол, 32 игровые карточки, телефон или планшет для просмотра видеоматериала, книга В. В. Бианки «Лесные домишки».

Время игры зависит от сложности варианта, количества игроков и их подготовки, варьируется от 5 до 20 минут.

Ожидаемые результаты:

С помощью игрового материала дети узнают о птицах. Смогут установить связь между внешним видом и средой обитания, составить логические цепочки: птица, яйцо, гнездо, среда обитания. Дети смогут легко рассказать о каждой из птиц. За счет игры расширится объем памяти и внимания игроков, за короткий промежуток времени (10 секунд) дети смогут запоминать расположение 32 карточек, определять нужную из них, не видя изображение.

Играя, дети научатся договариваться, не ссориться, выслушивать друг друга и действовать соответственно правилам.



Проект методических рекомендаций по проведению игры «Лесные домишки»

Целевая аудитория

Педагоги ДООУ и родители.

У педагогов и родителей могут возникнуть трудности с организацией и проведением игры «Лесные домишки», так как:

- игра состоит из двух вариантов и нескольких комплектов карточек (всего 32 штуки), в первом и втором вариантах используются разные комплекты;
- у детей разный уровень готовности к игре (нехватка знаний о птицах, разный объем зрительной памяти и внимания, разный уровень развития речи, наглядно-образного и словесно-логического мышления);
- количество игроков может быть разным: от 1 до 7 участников, меняются условия и требования;
- игра постоянно усложняется;
- необходимо поддерживать интерес детей к игре «Лесные домишки».

Цель методических рекомендаций

Научить педагогов и родителей организовывать и проводить игру «Лесные домишки» с детьми 6-7 лет.

Задачи методических рекомендаций

Научить педагогов и родителей правильно организовывать и проводить игру «Лесные домишки» с детьми 6-7 лет.

Научить педагогов и родителей поддерживать интерес детей к игре «Лесные домишки».

Научить педагогов и родителей подводить итог, завершать игру «Лесные домишки» с детьми 6-7 лет.

Научить педагогов и родителей оценивать результативность и эффективность игры «Лесные домишки».

Методы методических рекомендаций

Перед организацией игры педагогам и родителям необходимо ознакомиться с игровым материалом: рассмотреть карточки, узнать названия и особенности внешнего вида каждой птицы, яиц, гнезд и мест обитания. Затем прочитать детям книгу В. В. Бианки «Лесные домишки», где автор описывает особенности каждой птицы, просмотреть видеоприложение игры и обобщить знания, используя картинный материал игры, в соответствии с каждой птичкой разложить ряд карточек: птица, яйцо, гнездо, среда обитания. Обратить внимание детей на карточки: белка, оса и их гнезда, рассмотреть особенности и схожести с домишками птиц.

Если дети затрудняются в запоминании материала, то его можно разделить на несколько частей и давать постепенно, увеличивая объем игровых картинок, сравнивая особенности разных птиц, яиц, гнезд и среды обитания.

При первом знакомстве с игрой «Лесные домишки» педагогам и родителям необходимо изучить с детьми правила и описание варианта «Кто быстрее». Затем подготовить игровое пространство, стол и карточки, определить количество игроков. Для начала участников может быть один или два, количество карточек - 8 штук (по 2 птицы, яйца, гнезда, среды обитания). Взрослый берет на себя роль ведущего и с помощью считалочки определяет, кто делает первый ход. В игре поддерживает участников, следит за ходом и просит детей объяснить свой выбор карточки. Затем помогает в составлении рассказа по цепочке: птица, среда обитания, гнездо, яйца. Со временем количество игроков увеличивается, дети берут на себя роль ведущего, игра не заканчивается при определении победителя (первого собравшего ряд), а продолжается до последнего участника, который так же собирает свой ряд и составляет рассказ о птице.

Не у всех детей в данном возрасте хорошо развита речь, поэтому им необходимо помогать. Например: детям с ОВЗ с помощью наводящих вопросов грамматически правильно выстраивать распространенные предложения. С помощью карточек, которые выступают в роли подсказок, выкладывать цепочку, по которой составляется логически выстроенный рассказ. Необходимо обращать внимание детей на умение слушать, не перебивать друг друга, слушателям так же задавать вопросы, уточняя их знания. Взрослый должен уметь правильно оценивать каждого ребенка. Например, хвалить, если получился рассказ сегодня лучше, чем вчера, создавать ситуацию успеха – это мотивирует детей на дальнейшее развитие и игру. Если ребенок отказывается составлять рассказ, можно предложить ему и нескольким игрокам по очереди по одному предложению рассказать. Таким образом мотивируя ребенка на речевую активность.

Для поддержания интереса детей к игре «Лесные домишки» взрослые знакомят их с более сложным вариантом «Лото по памяти». Для начала участников может быть один или два, количество карточек - 28 штук (по 7 птиц, яиц, гнезд, среды обитания, дополнительный комплект не вводится), на запоминание дается 30 секунд. Первая игра поможет определить уровень объема памяти детей. Педагог видит, какое количество карточек ребенок запомнил за 30 секунд, то есть открыл за один ход, и фиксирует результат. Со временем дети запоминают большее количество карточек за отведенное время, значит необходимо усложнить игру – постепенно сократить время запоминания расположения картинок до 10 секунд и добавить дополнительный комплект (белка, оса, их гнезда).

Дополнительный комплект расширяет условия игры, вносит эффект неожиданности, что активизирует детей. Например, если игроку выпадает карточка с изображением белки, то он имеет право на дополнительный ход, а если осы, то пропускает ход; если выпадает карточка с изображением гнезда белки или осы, то она возвращается обратно на игровое поле, и все карточки на столе перемешиваются, а дети уже не знают, где какая карточка и находятся в равных условиях случайности, что повышает игровой интерес участников.

В результате данной игры родители и педагоги могут отследить, как увеличивается объем зрительной памяти детей до 32 карточек, сокращается время на запоминание изображений до 10 секунд. Дети становятся внимательными и активными.

Часто дети, увлекаясь игрой, нарушают правила и выбывают из игры. Из-за этого возникают конфликтные ситуации и споры, дети проявляют агрессию. В таких случаях необходимо объяснять, как важно соблюдать правила не только в игре, но и в жизни. Например, если не соблюдать правила дорожного движения, поспешив и выскочив на красный свет, можно попасть в аварию и пострадать. А если не спешить, то можно без происшествий добраться до своей цели. Поэтому

так важно научиться выдерживать время и ждать своего хода. Таким образом дети понимают, что многие правила в игре схожи с правилами в жизни, их необходимо соблюдать, чтобы получить результат. Проиграв в одной игре, можно выиграть в другой. У детей воспитывается терпимость и уважение друг к другу, умение принимать любой результат и продолжать играть.

Ожидаемые результаты

Педагоги и родители умеют правильно организовывать и проводить игру «Лесные домишки» с детьми 6-7 лет.

Педагоги и родители постоянно поддерживают интерес детей к игре «Лесные домишки».

Педагоги и родители умеют правильно подводить итог, завершать игру «Лесные домишки» с детьми 6-7 лет.

Педагоги и родители умеют оценивать результативность и эффективность игры «Лесные домишки».

Источники (список литературы)

1. Бианки В. В. Лесные домишки / В. Бианки; рисунки И. Цыганкова. – Москва : Изд-во АСТ, Малыш, 2022. – 128 с. : цв. ил.

2. Нищева Н.В. Развитие связной речи детей дошкольного возраста. Методический комплект Н. В. Нищевой — Санкт-Петербург: Детство-Пресс, 2022. — 80 с.

3. Развиваем зрительную память детей // Дефектология Проф: сайт. URL: https://www.defectologiya.pro/zhurnal/razvivaem_zritelnyuyu_pamyat_detej/?ysclid=mh4uhvyvvr551152047 (Дата обращения: 20.10.2025)

4. Симонова Л. Ф. Память. Дети 5-7 лет. — Ярославль: Акад. развития, 2000. — 141 с.

5. Список птиц России // Википедия: сайт. URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Список_птиц_России (Дата обращения: 29.04.2025)

6. Список птиц России // Рувики: сайт. URL: https://ru.ruwiki.ru/wiki/Список_птиц_России (Дата обращения: 29.04.2025)

*Педагоги ГБОУ Школа №1637:
Амосова Мария Павловна,
учитель-логопед;
Шепталина Ирина Владимировна,
педагог-психолог*



Игра «Бегом за хвостом»

Название игры: «Бегом за хвостом»

Аннотация:

Игра разработана на основе двух литературных произведений Русской народной сказки «Хвосты» и В. Бианки «Хвосты».

Предназначена для детей 5-6 лет и нацелена на развитие коммуникативных и интеллектуальных способностей детей и представляет собой настольно-печатную игру – «ходилку» с изменяемым полем (дорожку, по которой двигаются игроки, они выкладывают сами из карточек местности, выбирая случайным образом) для 2-6 участников.

У игры есть несколько вариантов:

- личное соревнование;
- кооперативная игра;
- игра-меморина.

Игра состоит из игрового поля - дерева, игровых карточек, карточек животных, карточек хвостов и игровых материалов (камушки, палочки, песочные часы, кубик).

Игра апробирована в работе с детьми старшего дошкольного возраста в 2025 году.

Продолжительность игры в зависимости от варианта: 15-20 минут.

Целевая аудитория: дети 5-6 лет.

Цель игры: развивать коммуникативные качества ребёнка.

Задачи игры:

1. Расширить представления и обогатить экспрессивный словарь ребёнка по теме «Животный мир».

2. Формировать умение четко излагать свои мысли и описывать объекты, придумывать ответы.

3. Научить быстро (за определенное время до 30 сек) выполнять задание, отвечать на вопросы.

4. Развить умение работать в команде, соблюдать правила игры, слушать и слышать других участников игры.

Методы игры:

Цель игры для ребёнка: помочь животным преодолеть препятствия в лесу, чтобы добраться до дерева с хвостами и получить свой. Выигрывает тот игрок, кто первым поможет трём животным забрать хвосты с дерева. Именно он дарит хвост четвёртому животному – зайцу, стоящему под игровым полем - деревом.

Подготовка к игре

1. Хвосты прикрепляются к дереву при помощи липучек. Рядом с деревом размещаются карточки персонажей – Заяц и Муха. Также выкладывается кубик, песочные часы.

2. Заяц кладется рядом с деревом, остальные Животные складываются в мешочек.

3. Карточки местности перемешиваются и складываются в рассыпную рубашкой вверх.

4. Детям поровну раздается строительный материал: палочки и камушки.

5. При помощи считалочки, кубика или другим способом определяется первый игрок.

Педагог является организатором игры и также может быть ее участником.

6. Далее игроки по очереди берут 5 карт местности, не смотря выкладывают их рубашкой вверх в линию - дорожку, то есть строят маршрут для своих будущих животных. Затем также вынимают из мешочка трёх представителей животного мира, которым будут помогать.

После этого начинается ход первого игрока.



Ход игры

В свой ход игрок выбирает одно из своих 3-х животных и открывает первую карточку местности (дорога, река, гора и т. д.). Играя в настольную игру и выполняя определённые игровые действия, закреплённые за карточками местности (описание заданий дано ниже), дети отвечают на вопросы за ограниченное 30 секундами время: какие признаки имеет животное, где обитает, чем питается, как называется его детёныш, какие представители животного мира на него похожи.

Если ребёнок выполняет задание этой карточки, то его животное перемещается на следующую карточку, но он её не открывает, а передает ход другому игроку.

Если ребёнок не справляется с заданием, то он остаётся стоять на этой карточке. И начинает ход следующий игрок. (В следующий круг, если ребёнок не может справиться с заданием, педагог ему помогает)

Дети передают ход друг другу и ждут своей очереди.

При необходимости дети просят нужный строительный материал у других участников игры, чтобы построить мост для прохождения карточки «Река» и «Чаша леса».

Когда игрок выполняет задание 5-й карточки его животное подходит к дереву и, чтобы забрать свой хвост, отвечает на вопрос Мухи «Зачем тебе нужен хвост?» (От лица Мухи вопрос задаёт ведущий – педагог и он же оценивает ответ ребёнка). После этого карточки местности перемешиваются с остальными закрытыми, и ребёнок выбирает новые 5 карт, строит новый маршрут и выбирает следующее животное из своих, кто пойдёт за хвостом.

Игрок, первым собравший хвосты для трёх животных, – выигрывает. Именно он дарит хвост Зайцу, стоящему у дерева. На этом игра заканчивается.

Описание карт местности



Дорога

Когда игрок открывает карту «Дорога», то получает право открыть следующую карту своего пути и выполнить задание на ней. Если карта «Дорога» стоит в конце пути, то он просто подходит к дереву.



Река

Когда игрок открывает карту «Река» ему необходимо построить мост, чтобы преодолеть ее.

Игровое действие: игрок кидает кубик и, в соответствии с количеством выпавшем на нём, берёт столько в общей сумме камушков и палочек. Далее ему надо сконструировать мост из этих материалов за 30 сек. (задание выполнено, если мост не падает и задействованы все элементы из числа выбранных).

Бонус. Если в момент открытия карточки у ребёнка игровой герой, обитающий в воде (морское животное, рыба), то после выполнения задания он сразу попадает к дереву и забирает свой хвост, а карты пути идут в сброс.



Гора

Когда игрок открывает карту «Гора» ему необходимо за 30 секунд (песочные часы) назвать 5 представителей животного мира одного класса с игровым персонажем, проходящим путь к дереву в данный момент. Например, игрок играет за кошку – ему надо назвать 5 домашних животных, а если за петуха – 5 домашних птиц и т. д.

Бонус. Если в момент открытия карточки у ребёнка игровой герой, обитающий в жарких странах, то после выполнения задания он сразу попадает к дереву и забирает свой хвост, а карты пути идут в сброс.



Луг

Когда игрок открывает карту «Луг» ему необходимо за 30 секунд (песочные часы) назвать 3 признака животного за которого он сейчас играет или усложнённый вариант: описать это животное за 30 секунд.

Бонус. Если в момент открытия карточки у ребёнка игровой герой, живущий в деревне (домашнее животное), то после выполнения задания он сразу попадает к дереву и забирает свой хвост, а карты пути идут в сброс.

Нора

Когда игрок открывает карту «Нора» ему нужно за 30 секунд (песочные часы) вспомнить название детёныша животного за которого он сейчас играет.



Бонус. Если в момент открытия карточки у ребёнка игровой герой - дикое лесное животное, то после выполнения задания он сразу попадает к дереву и забирает свой хвост, а карты пути идут в сброс.

Гнездо

Когда игрок открывает карту «Гнездо» ему нужно за 30 секунд (песочные часы) вспомнить, где живёт животное за которого он сейчас играет.



Бонус. Если в момент открытия карточки у ребёнка игровой герой – птица, то после выполнения задания он сразу попадает к дереву и забирает свой хвост, а карты пути идут в сброс.

Чаща леса

Игроку необходимо преодолеть непроходимый лес.

Игровое действие: игрок кидает кубик и сравнивает выпавшее число с цифрой, написанной на карточке. Выпавшее число должно быть больше.

Если число больше, игрок переходит на следующую карточку.

Если число меньше, то он пропускает ход.

Вариант игрового действия: кидать кубик в течение 30 секунд (песочные часы), пока не выпадет нужный результат.



Бревно

Чтобы преодолеть эту карту игроку нужно вспомнить за 30 секунд (песочные часы) 3 любимых блюда животного, которым он играет. Если животное «подкрепилось», то он выполняет игровое действие.



Игровое действие: игрок кидает кубик и, в соответствии с количеством выпавшем на нём, берёт палочки и строит из них стену, чтобы перепрыгнуть «Бревно».



Карточка «Муха»

Нужна для некоторых вариантов игры.

Открыв карточку, игрок отвечает на вопрос, зачем его игровому персонажу хвост.

В кооперативном режиме игроки объединяются, чтобы совместно выполнить задания для прохождения игры, пока муха их не догнала. Данный режим будет описан ниже.

Ресурсы:

Для игры необходимо:

- прочитать и обсудить с детьми русскую народную сказку «Хвосты» и сказку В. Бианки «Хвосты»;
- педагог, выполняющий организационную функцию и следящий за правильностью ответов игроков;
- общий стол для 2-6 игроков;
- стулья 6 шт (по количеству игроков + ведущий педагог).



1. Игровое поле в виде Дерева с 20 липучками.

2. Карточки местности (54 шт) размером 6*6 см: дорога (6 шт), река (6 шт), гора (6 шт), луг (6 шт), нора (6 шт), гнездо (6 шт), бревно (6 шт), муха (6 шт) чаша леса с цифровым обозначением >2 (2 шт), >3 (2 шт), >4 (2 шт); муха (4 шт).

3. Карточки представителей животного мира без хвостов (20 шт) (например:

- птицы: петух, ворона, павлин, дятел;
- домашние животные: кошка, собака, свинья, корова, мышь, лошадь;
- животные жарких стран: тигр, лев, хамелеон, обезьяна;
- лесные животные: лиса, заяц, волк, белка;
- водный мир: рыба, рак.



4. Карточки – хвосты, соответствующие этим животным:

- карточка в виде мухи – 1 шт;
- тканевой мешочек;
- игровой кубик с точками (1 шт), с цифрами (1 шт);
- песочные часы на 30 сек;
- деревянные палочки - 6 шт;
- акриловые камни с плоской стороной - 6 шт.

Ожидаемые результаты:

Ребёнок 5–6 лет умеет:

- Проводить классификацию животного мира по классам и видам, знает названия детёнышей, среду обитания и чем питаются животные.
- Чётко, громко и развёрнуто отвечать на вопросы.
- Называть признаки животных, описывать их.
- Быстро обрабатывать информацию и находить ответы за 30 секунд.
- Соблюдать правила игры, не перебивать других игроков, просить помощь у игроков, оказывать им поддержку, если это требуется в игровой ситуации.

Целевая аудитория: воспитатели, родители.

Возможные трудности и пути решения:

1. Дети не знают названия детёнышей животных, представленных в игре.

Предварительная игра с мячом в кругу со всей группой. Воспитатель кидает ребёнку мяч и называет животное, задача ребёнка кинуть мяч обратно и назвать детёныша. Подсказки других детей и воспитателя допускаются.

2. Дети не могут придумать зачем животному хвост.

Это можно решить в предварительной работе при чтении произведения В. Бианки «Хвосты» - после прочтения сказки, обсудить сюжет и со всей группой придумать, как животные пользуются своими хвостами.

3. Ребёнок расстраивается при отставании по ходам от других детей.

Поддержка воспитателя, педагога: «Молодец, сейчас у тебя получится, твой герой обязательно доберется до своего хвоста».

4. Возможность одновременной игры только с 6 детьми максимум.

Проведение игры в утреннее или вечернее время, когда детей меньше.

Проведение игры специалистами дошкольного отделения или на занятиях родительского клуба.

Кооперативный режим игры позволяет играть большему количеству детей. Задача игроков пройти игровое поле, выложенное из 23 карточек (3 карточки «Муха» + 20 карточек местности) до того, как их догонит герой Муха, передвигаемый воспитателем. Муха начинает ходить с первых трёх карточек «Муха» и передвигается на 1 карточку после открытия каждой карточки местности игроками и дополнительно после неправильного выполнения задания игроком.

Задания дети выполняют по очереди или вместе путём поднятия руки (кто догадался первым). Если Муха не успевает догнать команду игроков, то все представители животного мира получают свои хвосты. Если Муха догоняет – то животные остаются без хвостов. Игра заканчивается или если позволяет время, дети пробуют поиграть еще раз.

Также все трудности можно решить при повторе игры. Первый раз дети учатся в нее играть, запоминают значения карточек, обсуждают представителей животного мира. В дальнейших играх начинается соревнование между детьми или кооперация.

Цель методических рекомендаций:

Научить воспитателей, педагогов и родителей играть с детьми в игру «Бегом за хвостом», разработанной по произведениям В. Бианки «Хвосты» и русской народной сказки «Хвосты» для развития коммуникативных качеств детей.

Задачи методических рекомендаций:

1. Научить воспитателей\родителей готовиться к игре «Бегом за хвостом».
2. Научить воспитателей\родителей вовлекать детей в игру «Бегом за хвостом».
3. Научить воспитателей\родителей поддерживать детей во время игры «Бегом за хвостом».
4. Научить воспитателей\родителей завершать игру «Бегом за хвостом».
5. Научить воспитателей\ родителей модифицировать игру в зависимости от целей, задач, особенностей детей.
6. Научить воспитателей\родителей оценивать результативность и эффективность игры «Бегом за хвостом».

Методы методических рекомендаций:

I. Перед игрой необходимо:

1. Провести предварительную работу:

1) прочитать и обсудить литературные произведения:

- русскую народную сказку «Хвосты» - обсудить как звери добирались до волшебного дерева, какие хвосты они забирали и почему. Кому достался последний хвост.

- сказку В. Бианки «Хвосты» - обсудить зачем разным представителям животного мира хвосты, привести примеры не из книги, дать возможность детям пофантазировать.

2) вспомнить с детьми названия животных, их детёнышей, среду обитания, чем питаются, какие представители на них похожи и относятся к одному типу\виду. Данная работа может проводиться в форме подвижной игры с мячом на улице во время прогулки.

2. Подготовить весь игровой материал и карточки, описанные выше. Для этого можно использовать картинки из сети интернет или отрисовать самим. Также для долговечности использования игры следует заламинировать карточки и для большего игрового интереса прикрепить липучки к животным, хвостам и дереву. Изучить все значения карточек.

3. Подготовить помещение и выбрать время для игры с детьми.

II. Вовлечь детей в игру по игровому сюжету: «Мы с вами оказались в сказке «Хвосты». Животные, птицы и рыбы очень хотят получить свои хвостики, для этого им надо пройти препятствия, чтобы дойти до волшебного дерева, а также перехитрить муху, рассказав ей зачем им хвост».

Объяснить детям правила игры и значение игровых карточек. Значение игровых карточек можно объяснять детям и во время игры. Например, игрок открывает карточку «Гора» - «Для того, чтобы преодолеть гору, твоему герою нужна помощь друзей. Вспомни животных, которые живут с ним вместе, и назови их в том количестве, которое выпадет на кубике. На это у тебя 30 секунд. Время пошло, кидай кубик».

III. Во время игры необходимо следить за эмоциональным состоянием детей, поддерживать их, если они не успевают выполнить задание за 30 секунд.

Во время повторного выполнения задания (если ребёнок не справился с первого раза) оказать помощь или привлечь к помощи других игроков, научив ребёнка ее просить.

Важно следить за соблюдением очередности хода и выполнения правила: когда один говорит, другие не подсказывают (кроме ситуации, когда ребёнок просит помощи у других игроков).

IV. В классической игре - игра завершается, когда кто-то из игроков первым соберет хвосты для трёх своих героев. Он считается победителем и дарит хвостик

зайцу, стоящему у дерева. Если остальные игроки переживают, что их герои остались без хвоста, позволить им доиграть и получить хвосты своим героям.

В «кооперативном режиме» игра завершается, когда дети выполняют задание последней карточки и все животные игроков получают свои хвосты или когда команду игроков догоняет муха – она забрала все хвосты игроков себе.

V. Игру «Бегом за хвостом» можно модифицировать для поддержания интереса к игре и дополнив дополнительными учебными задачами.

1) Вариант игры: Меморина



Цель игры – развитие зрительной памяти. Задачи: запомнить одинаковые пары карт местности и, открыв больше пар, получить больше хвостов для животных. В данном варианте игры задания карт местности можно не выполнять. Подготовка к игре: для игры необходимо выбрать 8 разных пар карт местности, перемешать их и выложить рубашкой вверх в квадрат 4*4. Также выложить карточки животных без хвостов и дерево с хвостами.

Ход игры: в свой ход каждый игрок открывает по 2 карточки. Если обе с одинаковым рисунком, то игрок забирает с дерева хвост выбранного животного и прикрепляет ему (карточку животного забирает себе); продолжает ходить, то есть открывает следующую пару карточек. Парные карты остаются на поле открытыми. Если в выбранной паре карточки не совпали, то их кладут обратно на те же места рубашкой вверх. После этого ход переходит к следующему игроку.

Игра заканчивается, когда все карточки на поле перевернуты и выигрывает тот игрок, который соберёт больше животных с хвостами (он открыл больше пар).

2) «Вариант игры «Классическая игра-бродилка».

Используется при игре с более младшими детьми (3-4 года) и с детьми с ОВЗ.



Цель игры – первым дойти до дерева с хвостами, отвечая на вопросы карточек и получить хвост для своего животного.

Подготовка к игре. Для игры необходимо случайно выбрать 30 карт местности, выложить их в змейку рубашкой вверх. Также потребуется кубик, песочные часы, камушки и палочки. Каждый игрок выбирает себе животное, которое пойдёт за хвостом

Ход игры: в свой ход игрок кидает кубик. В соответствии с выпавшим числом отсчитывает нужное количество клеток. Открывает клетку, на которой стоит и

выполняет ее задание. Если он справился с заданием, то остаётся на этой клетке. Ход переходит следующему игроку.

Если нет - идёт на 2 карты назад. (ход переходит следующему игроку). И в следующий свой ход, он выполняет задание карточки, на которой он стоит и только после этого кидает кубик, чтобы пройти дальше.

Игра завершается, когда кто-то из игроков первым добрался до дерева с хвостами. Он является победителем и прикрепляет хвост своему герою-животному. Можно предоставить возможность всем детям дойти до дерева и получить свои хвосты.

3) Кооперативный вариант игры

Используется для развития сотрудничества между детьми.

Цель игры: всем вместе дойти до дерева с хвостами до того, как их поймает муха.

Подготовка к игре. Для игры необходимо выложить игровое поле – дорожку, состоящую из 3-х квадратных карт мух и 12 карт местности, выбранных случайным образом. Каждый игрок выбирает себе животное. Карточка персонажа «Муха» размещается в начале игрового поля перед первой картой с мухой. Камушек, олицетворяющий группу животных, размещается перед первой картой местности. Также для игры понадобится весь игровой материал (песочные часы, кубик, камушки и палочки).

Ход игры: в свой ход игроки по очереди открывают карту местности, выполняют задание (можно выполнять вместе, помогать друг другу). При правильном выполнении задания переходят на следующую клетку.

Муха» и передвигается на 1 карточку после открытия каждой карточки местности игроками и дополнительно после неправильного выполнения задания игроком.

несколько игровых сеансов (если в первый раз дети показали низкие результаты), чтобы проследить динамику развития.

Во время игры воспитателю\родителю следует обращать внимание на коммуникативные навыки детей: лидерство, застенчивость, умение работать в команде. А также можно оценить кругозор ребёнка по теме «Животный мир».

Таблица оценки результатов игры

ФИО ребёнка	Классификация животного мира	Ассоциативные связи			Называет признаки животных	Коммуникативные навыки в игре				
		Детёныш	Среда обитания	Питание		4 и > - 2б 3 - 1б 2 и < - 0б	Навыки публичного выступления	Скорость реакции	Соблюдает правила игры	Перебивает участников
	Знает (2) Частично владеет знаниями (1) Не знает (0)					Отвечает на вопрос громко и чётко – 2б С помощью взрослого – 1б Не отвечает – 0б	Всегда отвечает за отведённое время – 2б Иногда не успевает ответить за отведённое время Всегда не укладывается в отведённое время – 0б	Всегда – 2б С организующей помощью взрослого – 1б Никогда или очень редко соблюдает правила – 0б	Нет – 2 Иногда – 1 Да - 0	Выслушивает ответы других и дополняет их – 2б Подсказывает – 1б Играет только индивидуально – 0б

Ожидаемые результаты:

1. Воспитатели\родители умеют готовиться к игре «Бегом за хвостом».
2. Воспитатели\родители умеют вовлекать детей в игру «Бегом за хвостом».
3. Воспитатели\родители владеют методами поддержки детей во время игры «Бегом за хвостом».
4. Воспитатели\родители умеют завершать игру «Бегом за хвостом».
5. Воспитатели\родители могут модифицировать игру в зависимости от целей, задач, особенностей детей.
6. Воспитатели\родители владеют навыком оценки результативности и эффективности игры «Бегом за хвостом».



Настольная игра – ходилка

«Путешествие Незнайки в Солнечный город»



Рисунок 1 – игровое поле настольной игры

Аннотация:

Данная игра предназначена для детей старшего дошкольного возраста (5-6 лет) и разработана с целью определения уровня развития процессов познавательной сферы. Так же игра может носить не диагностический, а развивающий характер - дети, выполняя задания, будут развивать свои когнитивные способности. Продолжительность игры – 25-30 минут. Прежде чем начинать игру, рекомендуется познакомить ребенка с главными героями и иллюстрациями произведения Н. Носова «Приключения Незнайки и его друзей», так как на карточках будут изображены герои произведения, которым ребенок будет помогать выполнять задания.

В игре одновременно могут принимать участие 2 игрока. Вместе с ведущим дети садятся за стол, на котором расположено игровое поле, десять карточек с заданиями (связанными с героями из сказки), кубик и фишки по количеству игроков.

Целевая аудитория: дети 5-6 лет, педагоги, родители.

Цель игры:

Определить уровень развития познавательных процессов ребенка 5-6 лет.

Задачи игры:

1. Определить уровень развития мышления ребенка (процессы классификации и обобщения, уровень сформированности причинно-следственных связей).

2. Определить уровень развития памяти (уровень сформированности зрительной и слуховой памяти).

3. Определить уровень развития внимания (процессы концентрации, целенаправленность восприятия).

4. Определить уровень развития воображения.

5. Определить уровень развития зрительного восприятия.

Методы игры:

Перед началом игры все участники ставят фишки у домика возле цифры «1», дети бросают кубик и определяют очередность хода. Первым ходит тот, у кого выпало наибольшее количество очков, дальше – по часовой стрелке. Игроки по очереди бросают кубик и передвигают свою фишку перемещает свою фишку по тропинке на выпавшее количество ходов. В зависимости от клетки, на которой остановилась фишка, игрок выполняет разные действия.



– Перейти вперед на клетку, куда указывает стрелка.



– Пропустите ход.



– Возьмите карточку соответствующего цвета и выполните задание.

Задания обязательны к выполнению, даже если игрок просто перешагнул клетку с данной картинкой, не останавливаясь на ней. Если ребенок неверно выполняет задание, то он пропускает следующий ход, то есть соперник ходит 2 раза подряд. Если ребенок верно выполняет задание – сразу шагает на 1 ход вперед.

Вся тропинка разделена **на пять цветов**, каждый цвет соответствует одной из познавательных сфер (см. картинку с изображением настольной игры в начале таблицы). Так же, на каждой тропинке игрок встречается с разными **героями из произведения** и помогает им решить задание, направленное на диагностику соответствующей познавательной сферы, а именно:

1

(голубая тропинка Знайки) – задания, направленные на диагностику мышления;

14

(розовая тропинка от Знайки к доктору Пилюлькину) – задания, направленные на диагностику памяти;

25

(желтая тропинка от доктора Пилюлькина до Винтика и Шпунтика) – задания, направленные на диагностику внимания;

37

(оранжевая тропинка от Винтика и Шпунтика до Тюбика) – задания, направленные на диагностику воображения;

49

(белая тропинка от Тюбика до Ромашки) – задания, направленные на диагностику восприятия.

Цвет карточек соответствует цвету тропинки.

Игра заканчивается, когда все игроки доходит до финиша (до «Солнечного города»).

Каждый ответ ребенка взрослый фиксирует в бланк «Протокол ответов». Правильные ответы представлены в инструкции к выполнению заданий.

Ресурсы игры:

- игровое поле (Рис. 1), фишки, кубик с точками от 1 до 9;
- 10 карточек с заданиями;
- инструкция к выполнению заданий;
- таблица для фиксации ответов (см. Приложение 1);
- стол и стулья по количеству игроков.

Ожидаемые результаты:

1. Определили уровень развития мышления ребенка.
2. Определили уровень развития памяти ребенка.

3. Определили уровень развития внимания ребенка.
4. Определили уровень развития воображения ребенка.
5. Определили уровень развития зрительного восприятия ребенка.

В результате прохождения игры **родитель** может сделать вывод об уровне развитии познавательных сфер ребенка и **обратиться** к специалисту с запросом о проведении **стандартизированной диагностики** той сферы, с заданиями которой ребенок не справился. Педагог дошкольного образовательного учреждения, играя с детьми, может дать рекомендации родителям по развитию той или иной сферы и рассказать о возможности получения консультации педагога-психолога с целью проведения углубленной диагностики ребенка.

Список используемой литературы:

1. Носов Н.Н. Приключения Незнайки и его друзей - М.: Махаон, 2024. – 184 с.
2. Павлова Н.Н., Руденко Л.Г. Экспресс-диагностика в детском саду: Комплект материалов для педагогов-психологов в детских дошкольных образовательных учреждений. – М.: Генезис, 2024. – 80 с.

Инструкция к выполнению заданий

Задачи	Методы	Шкалы 2 балла – высокий уровень 1 балл – средний уровень 0 баллов – низкий уровень
1. Определить уровень развития мышления ребенка в тот момент, когда он пересекает значок 	«4-й лишний» Ребенку, который первым пересек значок «карточка» на голубой тропинке предъявляется голубая карточка № 1 с заданием «4-й лишний». Цель: определение уровня логического мышления, уровня обобщения и анализа ребенка. Процедура проведения. Ребенку предлагают серию картинок и дают инструкцию: «Внимательно посмотри на картинки и скажи, какой из 4-х предметов лишний?» Правильные ответы: гантели, мяч, динозавр, лось	Критерии оценки: - ребенок правильно выделяет 4-й лишний в 3-4 вариантах - 2 балла; - ребенок правильно выделяет 4-й лишний в 2-х вариантах – 1 балл; - ребенок не справился с заданием – 0 баллов.
	«Последовательные картинки» Ребенку, который вторым пересек значок «карточка» на голубой тропинке предъявляется голубая	Критерии оценки: - ребенок самостоятельно, правильно и логично определяет последовательность картинок и

	<p>карточка № 2 «Последовательные картинки».</p> <p>Цель: выявление уровня логического мышления, способности устанавливать причинно-следственные связи, составлять рассказ по серии картинок.</p> <p>Процедура проведения: перед ребенком кладут карточку и говорят о том, что все картинки перепутаны, нужно сказать какая карточка должна быть первой, какая второй и т.д., чтобы по ним можно было составить рассказ.</p> <p>Правильная последовательность картинок:</p> 	<p>составляет связный рассказ – 2 балла.</p> <p>- ребенок ошибается в последовательности, но исправляет ошибку (сам или с помощью взрослого), или рассказ отрывочен и вызывает у ребенка трудности – 1 балл.</p> <p>- ребенок нарушает последовательность, не видит ошибок, или его рассказ сводится к описанию отдельных деталей картинок – 0 баллов.</p>
<p>2. Определить уровень развития памяти ребенка в тот момент, когда он пересекает значок</p> 	<p>«10 слов»</p> <p>Ребенку, который первым пересек значок «карточка» на розовой тропинке предъявляется розовая карточка № 1 с заданием «10 слов».</p> <p>Цель: определение уровня развития слуховой кратковременной памяти.</p> <p>Процедура проведения: ребенку читают 10 слов и предлагают воспроизвести их в любом порядке.</p>	<p>Критерии оценки:</p> <p>- ребенок запомнил 6 и более слов – 2 балла;</p> <p>- ребенок запомнил 4-5 слов – 1 балл;</p> <p>- ребенок запомнил менее 4 слов – 0 баллов.</p>
	<p>«Запомни картинку»</p> <p>Ребенку, который вторым пересек значок «карточка» на розовой тропинке предъявляется розовая карточка № 2 с заданием «Запомни картинку».</p> <p>Процедура проведения: «Посмотри внимательно на картинку. Запомни все детали, которые на ней нарисованы. Обрати внимание на цвет предметов. Когда будешь готов, отложи картинку и ответь на следующие вопросы (вопросы представлены на самой картинке).</p>	<p>Критерии оценки:</p> <p>- ребенок правильно ответил на 3 или 4 вопроса – 2 балла;</p> <p>- ребенок правильно ответил на 1 или 2 вопроса – 1 балл;</p> <p>- ребенок не справился с заданием – 0 баллов.</p>
<p>3. Определить уровень развития</p>	<p>«Найди такую же картинку»</p>	<p>Критерии оценки:</p>

<p>внимания в тот момент, когда ребенок пересекает значок</p> 	<p>Ребенку, который первым пересек значок «карточка» на желтой тропинке предъявляется желтая карточка № 1 с заданием. «Найди такую же картинку». Цель: выявление способности устанавливать тождество, сходство и различие предметов на основе зрительного анализа. Процедура проведения: перед ребенком размещается карточка, произносится инструкция: «Помоги Винтику и Шпунтику найти нужный предмет (тот, который указан слева) среди предметов, нарисованный с правой стороны».</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ребенок выполнил правильно все задания – 2 балла; - ребенок выполнил правильно 1 или 2 задания – 1 балл; - ребенок не справился с заданием – 0 баллов.
	<p>«Найди 5 отличий» Ребенку, который вторым пересек значок «карточка» на желтой тропинке предъявляется желтая карточка № 2 с заданием «Найди 5 отличий». Цель: выявление способности устанавливать тождество, сходство и различие предметов на основе зрительного анализа. Процедура проведения: перед ребенком размещается карточка, произносится инструкция: «Внимательно рассмотри картинки и помоги Винтику и Шпунтику найти между ними 5 отличий».</p>	<p>Критерии оценки:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ребенок нашел 3-5 отличий – 2 балла; - ребенок нашел 1- 2 отличия – 1 балл, - ребенок не справился с заданием – 0 баллов.
<p>4. Определить уровень развития воображения в тот момент, когда ребенок пересекает значок</p> 	<p>«На что это похоже?». Ребенку, который первым пересек значок «карточка» на оранжевой тропинке предъявляется оранжевая карточка № 1 с заданием «На что это похоже?». Цель: выявление уровня развития воображения ребенка, оригинальности и гибкости мышления. Процедура проведения: ребенку предлагают карточку с изображениями «Посмотри на каждое изображение и назови как можно больше предметов, на которые эти картинки похожи».</p>	<p>Критерии оценивания:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ребенок называет по 3 ассоциации на каждый рисунок – 2 балла; - ребенок называет по 2 ассоциации на каждый рисунок – 1 балл; - ребенок не понял задание или дает всего лишь по 1 ассоциации на каждую картинку – 0 баллов.

	<p>«Придумай рассказ» Ребенку, который вторым пересек значок «карточка» на оранжевой тропинке предьявляется оранжевая карточка № 2 с заданием «Придумай рассказ».</p> <p>Цель: выявление уровня развития воображения ребенка, оригинальности и гибкости мышления.</p> <p>Процедура проведения: перед ребенком кладется карточка, ведущий говорит: «Художник Тюбик нарисовал случай из жизни его друзей. Посмотри внимательно на картинку и придумай по ней рассказ».</p>	<p>Критерии оценивания:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ребенок составил рассказ, состоящий из 3-4 предложений. Сохраняется смысловое содержание рассказа. – 2 балла; - ребенок составил рассказ, состоящий из 1- 2-х предложений – 1 балл; - ребенок не справился с заданием – 0 баллов.
<p>5. Определить уровень развития зрительного восприятия в тот момент, когда ребенок пересекает значок</p> 	<p>«Перепутанные картинки» Ребенку, который первым пересек значок «карточка» на белой тропинке предьявляется белая карточка № 1 с заданием «Перепутанные картинки».</p> <p>Цель: выявления возможности ребенком выделять целостную фигуру.</p> <p>Процедура проведения: перед ребенком кладется карточка, ведущий говорит: «Ромашка-малышка из Цветочного города, подружка Незнайки. Она собирается на прогулку, помоги ей выбрать среди перепутанных картинок нужный женский предмет одежды и назови все остальные картинки».</p> <p>Правильный ответ: платье</p>	<p>Критерии оценивания:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ребенок правильно выделяет нужный предмет и называет остальные картинки – 2 балла; - ребенок не выделяет нужный предмет одежды или называет не все картинки – 1 балл; - не справился с заданием – 0 баллов.
	<p>«Чего не хватает?» Ребенку, который вторым пересек значок «карточка» на белой тропинке предьявляется белая карточка № 2 с заданием «Чего не хватает?».</p> <p>Цель: выявление возможности образного «дорисовывания» изображения.</p> <p>Процедура проведения: ребенку предлагается узнать недорисованные предметы.</p> <p>Правильные ответы: нога, рука, линза, лейка.</p>	<p>Критерии оценивания:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ребенок правильно назвал 3-4 предмета – 2 балла; - ребенок правильно назвал 1-2 предмета – 1 балл; - ребенок не справился с заданием – 0 баллов.



Проект разработки методических рекомендаций к игре «Путешествие Незнайки в Солнечный город»

Целевая аудитория методических рекомендаций

Родители, педагоги ДООУ.

С какими трудностями столкнутся при проведении игры

Игра проводится только с одним ребенком или двумя детьми, поэтому для воспитателя такой вариант игры может быть неудобным, так как его внимание будет уделено только тем детям, которые играют в игру-ходилку.

Родитель может столкнуться с трудностью правильной интерпретации ответов ребенка, выставлением баллов. Но, так как игра не является стандартизированной диагностикой, то такие ошибки не являются критичными. **Так же игра может носить не диагностический, а развивающий характер - дети, выполняя задания, будут развивать свои когнитивные способности.** Важно отметить, что родитель после прохождения игры может обратиться к педагогу-психологу ДООУ, рассказать о заданиях, при выполнении которых у ребенка возникли сложности. Педагог-психолог проведет стандартизированную диагностику и даст действенные рекомендации по развитию познавательной сферы ребенка.

Цель методических рекомендаций

Научить педагогов и родителей играть с детьми в игру «Путешествие Незнайки в Солнечный город» для определения уровня познавательного развития ребенка 5-6 лет.

Задачи методических рекомендаций

1. Научить педагогов и родителей готовиться к игре «Путешествие Незнайки в Солнечный город».
2. Научить педагогов и родителей вовлечь детей в игру «Путешествие Незнайки в Солнечный город».
3. Научить педагогов и родителей поддерживать детей в игре «Путешествие Незнайки в Солнечный город».
4. Научить педагогов и родителей завершать игру «Путешествие Незнайки в Солнечный город».
5. Научить педагогов и родителей оценивать и интерпретировать результаты, полученные с помощью игры «Путешествие Незнайки в Солнечный город».

Методы методических рекомендаций

Задачи	Методы
1. Научить педагогов и родителей готовиться к игре «Путешествие Незнайки в Солнечный город»	<p>Прежде чем Вы начнете игру, познакомьтесь с ней - прочитайте задания на каждой карточке, ознакомьтесь с процедурой проведения заданий и критериями оценки. Убедитесь, что перед Вами находится бланк для внесения ответов ребенка и бланк с инструкцией, где указаны правильные ответы. Перед началом игры проведите беседу по сюжету сказки, познакомьте ребенка с главными героями и/или иллюстрациями произведения Н. Носова «Приключения Незнайки и его друзей».</p> <p>Для игры Вам понадобится: стол, стулья по количеству игроков, игровое поле, карточки, кубик, фишки по количеству игроков.</p>
2. Научить педагогов и родителей вовлечь детей в игру «Путешествие Незнайки в Солнечный город»	<p>Расскажите, что во время прохождения игры ребята будут встречать героев из сказки, узнавать интересные случаи из их жизни, помогать героям решать интересные задания.</p>
3. Научить педагогов и родителей поддерживать детей в игре «Путешествие Незнайки в Солнечный город»	<p>Во время прохождения игры читайте внимательно инструкцию, поддерживайте игроков, соблюдайте очередность прохождения игры. Акцентируйте внимание на правильных ответах ребенка, хвалите детей. Не забывайте вносить ответы ребенка в бланк «Протокол ответов».</p>
4. Научить педагогов и родителей завершать игру «Путешествие Незнайки в Солнечный город»	<p>Игра заканчивается, когда все игроки дойдут до финиша (до «Солнечного города»). Необходимо сделать акцент на том, что, несмотря на то что кто-то дошел первым до «Солнечного города» - все участники игры молодцы, потому что помогли героям выполнить сложные задания.</p>
5. Научить педагогов и родителей оценивать и интерпретировать результаты, полученные с помощью игры «Путешествие Незнайки в Солнечный город»	<ol style="list-style-type: none"> 1. Проверьте, все ли ответы внесены Вами в бланк ответов. 2. Сравните ответы детей с правильными ответами, которые указаны в таблице. 3. Соотнесите ответы детей с баллами. 4. В строке рекомендаций укажите название тропинки, выполняя задания которой ребенок набрал наименьшее количество баллов. 5. Родители и педагоги могут обратиться к педагогу-психологу для получения рекомендаций. Педагоги могут учитывать полученные результаты для планирования непосредственной образовательной деятельности с ребёнком.

Ожидаемые результаты

1. Педагоги и родители научатся готовиться к игре «Путешествие Незнайки в Солнечный город».

2. Педагоги и родители смогут вовлечь детей в игру «Путешествие Незнайки в Солнечный город».

3. Педагоги и родители смогут поддерживать детей в игре «Путешествие Незнайки в Солнечный город».

4. Педагоги и родители научатся завершать игру «Путешествие Незнайки в Солнечный город».

5. Педагоги и родители научатся оценивать результативность и эффективность игры «Путешествие Незнайки в Солнечный город» для определения уровня познавательного развития ребенка 5-6 лет.

Список используемой литературы

1. Носов Н.Н. Приключения Незнайки и его друзей - М.: Махаон, 2024. – 184 с.

2. Павлова Н.Н., Руденко Л.Г. Экспресс-диагностика в детском саду: Комплект материалов для педагогов-психологов в детских дошкольных образовательных учреждениях. – М.: Генезис, 2024. – 80 с.

Приложение 1

ПРОТОКОЛ ОТВЕТОВ

Имя ребенка	Мышление		Память		Внимание		Воображение		Восприятие	
	1. Четвертый лишний	2. Последовательные картинки	1. 10 слов	2. Запомни картинку	1. Найди такой же предмет	2. Найди 5 отличий	1. На что похоже	2. Придумай рассказ	1. Пуганица	2. Чего не хватает
Кол-во набранных баллов.										
Уровень развития сферы.										
Комментарии										

Воспитатели ГБОУ Школа № 1637:
*Дремова Екатерина Львовна,
Зернова Татьяна Викторовна,
Ребрикова Наталья Владимировна*



Игра «Расскажи сказку Три поросенка»

Аннотация:

Игра разработана на основе литературного произведения английской народной сказки «Три поросёнка» в обработке С. Михалкова, иллюстраторы Эрик Булатов и Олег Васильев.

Игра предназначена для детей 4-5 лет, нацелена на развитие памяти, воображения, мышления и представляет собой настольную игру, где есть: цветная рулетка (8 цветов (один белый)), 14 карточек (с ассоциациями), 18 карточек (с сюжетами сказки), белое поле с вопросительным знаком.



В игру могут играть от 2 до 6 человек, соблюдая очередность. Игра апробирована с детьми дошкольного возраста в 2025 году.

Целевая аудитория: дети 4-5 лет.

Цель игры:

В игровой форме научить детей рассказывать сказку.

Задачи игры:

1. Учить устанавливать логические ассоциативные связи между двумя объектами.
2. Формировать умение связно рассказывать сюжет сказки.

3. Учить соблюдать правила игры, слушать и слышать других участников игры.

Методы игры:

Перед игрой необходимо изучить сказку «Три поросёнка» в обработке С. Михалкова, иллюстраторы Эрик Булатов и Олег Васильев, страна СССР, Россия, год издания 1976, издательство «Малыш».

Настольная игра.

С помощью считалки определяется очередность игроков, водящий крутит рулетку, определяет цвет, выбирает карточку ассоциации такого же цвета, как на рулетке, смотрит карточку ассоциации и находят картинку с сюжетом сказки, которая соответствует ассоциации. Например: Ребёнок вытащил карточку ассоциации, где изображена шляпа и дерево, он ищет карточку, где изображен волк в шляпе, стоящий за деревом.



Если, ребенок определил верно, то он рассказывает отрывок сказки, который изображён. Если ребёнок всё рассказал правильно, то забирает карточку себе и передаёт ход другому, остальные ждут своей очереди. Если ребенок рассказал сюжет неправильно, то предлагается его рассказать другому ребенку и карточка достается тому, кто расскажет правильно.

Если у ребенка выпало белое поле, то он выбирает карточку без ассоциации с белого поля со знаком вопроса и должен определить какой сюжет сказки там изображен.



Выигрывает тот ребенок, у кого больше карточек.

Ресурсы:

Для игры необходимо:

- педагог, выполняющий организационную функцию и следящий за правильностью ответов игроков;
- общий стол для 2-6 игроков;
- стулья 3-7 шт (по количеству игроков + ведущий педагог);
- рулетка, разделенная на 8 цветов (один цвет белый);



- 14 карточек ассоциаций к картинкам сюжета сказки;
- 14 карточек с сюжетом сказки к ассоциациям.

Ассоциации

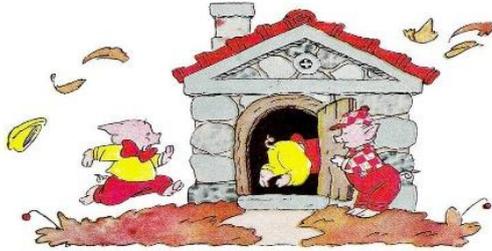
Сюжет сказки







- 4 карточки с сюжетом сказки без ассоциации



- белое поле с вопросительным знаком



Длительность игры 15-25 минут.

Ожидаемые результаты:

Ребёнок 4-5 лет умеет:

- устанавливать логические ассоциативные связи между двумя объектами;
- чётко, громко и полно пересказывать сказку;
- соблюдать правила игры, не перебивать других игроков.

Проект разработки методических рекомендаций к игре «Расскажи сказку»

Целевая аудитория

Воспитатели, родители.

Возможные трудности: затрата времени на определение сюжета по карточке ассоциации. Данная трудность может быть преодолена с помощью повторной игры – со временем дети запомнят ассоциации и будут быстрее понимать, какой сюжет надо рассказать.

Цель методических рекомендаций

Научить воспитателей и родителей играть с детьми в игру по литературному произведению английской народной сказки «Три поросёнка» в обработке С. Михалкова для формирования художественно-эстетических навыков.

Задачи методических рекомендаций:

- 1) Научить воспитателей готовиться к игре «Три поросёнка».
- 2) Научить воспитателей вовлечь детей в игру «Три поросёнка».
- 3) Научить воспитателей поддерживать детей в игре «Три поросёнка».
- 4) Научить воспитателей завершать игру «Три поросёнка».
- 5) Научить воспитателей оценивать результативность и эффективность игры «Три поросёнка» для художественно-эстетического развития детей.

Методы методических рекомендаций

1. Перед игрой необходимо изучить с детьми сказку «Три поросёнка» в обработке С. Михалкова, иллюстраторы Эрик Булатов и Олег Васильев, страна СССР, Россия, год издания 1976, издательство «Малыш».

Для подготовки к игре понадобится:

- общий стол для 2-6 игроков,
- стулья 3-7 шт (по количеству игроков + ведущий педагог),
- рулетка, разделенная на 8 цветов (один цвет белый),
- 14 карточек-ассоциаций к картинкам сюжета сказки,
- 14 карточек с сюжетом сказки к ассоциациям,
- 4 карточки с сюжетом сказки без ассоциации,
- белое поле с вопросительным знаком,
- воспитатель или родитель, выполняющий организационную функцию и следящий за правильностью ответов игроков.

Обязательно перед началом игры надо определить количество игроков, чтобы у каждого игрока было равное количество ходов. Для этого надо убрать лишние карточки с поля с вопросительным знаком, где 4 карточки сюжета сказки, без ассоциации.

Например: у нас 4 игрока, нам надо 16 карточек (чтобы у каждого было по 4 хода), т.к. у нас 14 карточек, мы убираем 2 карточки и 2 остаются на белом поле.

2. Рассказать детям правила игры, показать карточки с картинками. С помощью считалки можно определить очередность игроков.

3. Во время игры воспитателю или родителю нужно поддерживать игроков, соблюдать очередность, следить за полным пересказом сюжета сказки. Следить за соблюдением правил игры:

- При ответе нельзя подсказывать.

- Если участник ответил верно, то он кладёт карточку рядом с собой, ответ засчитан.

- Если ребенок рассказал сюжет неправильно, то предлагается его рассказать другому ребенку и карточка достается тому, кто расскажет правильно.

- Если все участники дали неверный ответ или не знают сюжет, то воспитатель или родитель рассказывают этот сюжет и карточка возвращается на своё место, давая возможность детям выполнить вторую попытку, а ход передаётся следующему игроку.

- Если стрелка показывает на цвет, карточки которого уже закончились, то выбирается следующий цвет по часовой стрелке.

4. Победителем считается тот игрок, который ответил на наибольшее количество вопросов, у которого лежит большее количество карточек. Если у детей равное количество карточек, то победила дружба, нужно похвалить детей.

5. Когда дети без запинки рассказывают все сюжеты сказки, в любой последовательности, можно немного изменить игру и дать детям возможность с помощью рулетки разыграть сюжеты сказки, самим определить очередность и рассказать сказку по очереди от начала до конца. Если пересказ сказки не вызывает трудностей, то цель игры достигнута. Дети запомнили сказку.

Ожидаемые результаты

1. Воспитатели и родители научатся готовиться к игре «Три поросёнка».

2. Воспитатели и родители научатся вовлекать детей в игру «Три поросёнка».

3. Воспитатели и родители научатся поддерживать детей в игре «Три поросёнка».

4. Воспитатели и родители научатся завершать игру «Три поросёнка».

5. Воспитатели и родители научатся оценивать результативность и эффективность игры «Три поросёнка» для художественно-эстетического развития детей.

Источники

Английская народная сказка «Три поросёнка» в обработке С. Михалкова, иллюстраторы Эрик Булатов и Олег Васильев, страна СССР, Россия, год издания 1976, издательство «Малыш».

*Педагоги ГБОУ Школа № 1504:
Утебалиева Амина Каирдаевна, воспитатель;
Мамедова Офеля Суфи Кызы, воспитатель;
Воронкова Евгения Дмитриевна, учитель-логопед*



Настольная дидактическая игра

Тематическое лото по иллюстрациям Е.И. Чарушина

Название игры:

Настольная дидактическая игра. Тематическое лото по иллюстрациям Е.И. Чарушина.



Целевая аудитория:

Игра предназначена для детей младшего дошкольного возраста (3-4 лет).

Цель игры:

Развивать художественное восприятие и внимание на основе иллюстрации Е.И. Чарушина.



Задачи игры:

1. Знакомить детей с творчеством Е.И. Чарушина как писателя и художника-анималиста.
2. Учить сравнивать изображения животных.
3. Формировать умение анализировать иллюстрации.
4. Активизировать словарный запас (названия животных, их признаки, эмоции).

Методы игры:

I. Знакомство с творчеством Е.И. Чарушина: чтение книг «На нашем дворе», «Большие и маленькие», демонстрация портрета автора, рассказ о его любви к животным, демонстрация книг и иллюстраций. Вопросы детям. Анализ иллюстраций: сравнение изображений.

II. Знакомство с игрой, объяснение правил игры, ее этапов (слушание, рассматривание игры). Игра состоит из игровых полей, количество которых соответствует количеству игроков, разрезанных двусторонних карточек и фишек.

На каждом игровом поле изображено шесть иллюстраций животных из книг Е.И. Чарушина. Разрезанные карточки на одной стороне дублируют изображение на игровом поле, а на другой ее стороне находится стихотворение-загадка. Ведущий взрослый, не показывая изображение детям, читает стихотворение детям, и они по описанию из стихотворения находят соответствующее изображение на своем игровом поле и кладут на него фишку.



III. Игра:

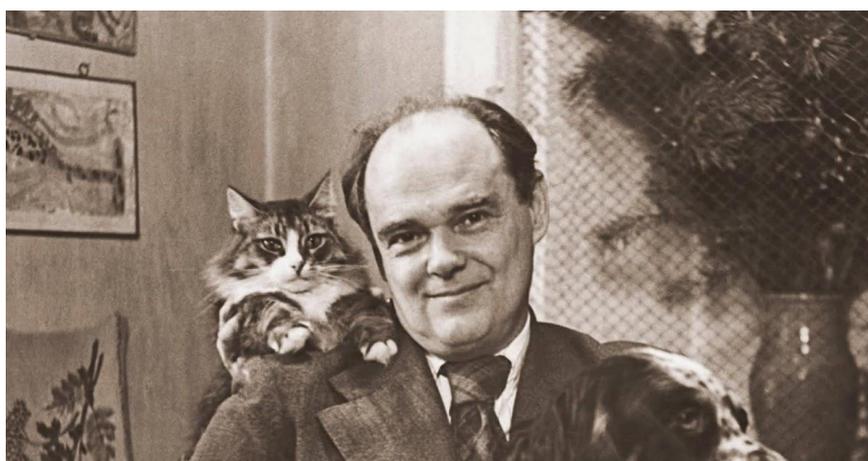
Ведущий взрослый, не показывая изображение детям, читает стихотворение детям. Дети ищут на своих карточках фрагменты, описанные ведущим, который делает акцент на деталях (фактура шерсти, пропорции, эмоции). Дети находят соответствующую описанию картинку и кладут на нее фишку. Выигравшим считается тот, кто первым и правильно закрыл свое игровое поле.

Ресурсы игры:

Книги и иллюстрации Е.И. Чарушина, портрет.

Игровые поля, разрезные карточки, фишки.

Стол и стулья по количеству игроков (можно играть на ковре).



Ожидаемые результаты игры:

Дети знакомятся с творчеством Е.И. Чарушина и запоминают названия 3-5 его произведений.

Научатся замечать детали иллюстраций и сравнивать животных. Дети обогатят словарный запас (названия животных, описательные

прилагательные) и начнут использовать сравнения в речи. Научатся определять настроение изображенных животных (радость, спокойствие, испуг).



Методические рекомендации к игре «Тематическое лото по иллюстрациям Е.И. Чарушина»

Целевая аудитория

Педагоги дошкольных групп, специалисты, родители.

Возможные трудности

Возможны сложности запоминания инструкции ребенком, усидчивости и внимания. Таких детей ведущий-взрослый располагает поближе к себе и за счет эмоционального и тактильного контакта помогает им удерживать темп игры.

Цель методических рекомендаций

Научить педагогов и родителей готовиться к проведению игры и непосредственно к процессу игры «Тематическое лото по иллюстрациям Е.И. Чарушина».

Задачи методических рекомендаций

- 1) Научить педагогов и родителей готовиться к игре «Тематическое лото».
- 2) Научить педагогов и родителей вовлечь детей в игру «Тематическое лото».
- 3) Научить педагогов и родителей поддерживать детей в игре «Тематическое лото».
- 4) Научить педагогов и родителей завершать игру «Тематическое лото».
- 5) Научить педагогов и родителей оценивать результативность и эффективность игры «Тематическое лото».

Методы методических рекомендаций

Перед проведением игры педагог должен тщательно подготовиться к ее проведению. Сначала необходимо провести предварительное знакомство детей с творчеством Е.И. Чарушина. Для этого педагог читает ребятам книги «На нашем дворе» и «Большие и маленькие», рассказывает о жизни писателя, его особом отношении к животным и демонстрирует портрет автора.

Далее педагог приступает к подготовке материалов для игры. Он изготавливает игровые поля в количестве, соответствующем числу участников, на каждом из которых размещает шесть различных иллюстраций из книг Чарушина. Отдельно готовятся двусторонние карточки для ведущего: на одной стороне

пишутся стихи-загадки, а на другой размещается изображение-ответ, соответствующее картинке на игровом поле.

Когда все материалы готовы, педагог организует пространство для проведения игры. Дети удобно рассаживаются за столами или на ковре. Каждому участнику выдается игровое поле и контейнер с фишками или камешками, которые будут использоваться во время игры.

Начинается сама игра. Педагог выступает в роли ведущего и держит в руках подготовленные карточки. Он читает детям стихи-загадки, не показывая изображения с обратной стороны карточки. Дети, слушая описание, ищут на своих игровых полях соответствующее животное. Когда ребенок определяет, о каком животном или растении идет речь, педагог демонстрирует изображение на карточке, подтверждая правильность ответа.

Игра продолжается до тех пор, пока один или несколько игроков не закроют фишками все ячейки на своем игровом поле. В этот момент игра завершается, и ведущий объявляет победителя или победителей.

В процессе игры педагог внимательно следит за соблюдением правил, помогает детям при необходимости, поддерживает интерес и позитивную атмосферу. После завершения игры педагог проводит краткий анализ, обсуждает с детьми их впечатления и отмечает наиболее активных участников.

Ожидаемые результаты

- 1) Педагоги и родители научатся готовиться к игре «Тематическое лото».
- 2) Педагоги и родители научатся вовлекать детей в игру «Тематическое лото».
- 3) Педагоги и родители научатся поддерживать детей в игре «Тематическое лото».
- 4) Педагоги и родители научатся завершать игру «Тематическое лото».
- 5) Педагоги и родители научатся оценивать результативность и эффективность игры «Тематическое лото».

Источники

Автор и художник Евгений Иванович Чарушин «Большие и маленькие» Детгиз 2017г.

Автор Евгений Иванович Чарушин, художник Никита Евгеньевич Чарушин «На нашем дворе» Речь 2016г.

Аванесова В.Н. "Дидактическая игра как форма организации обучения в детском саду" // в сб.: "Умственное воспитание дошкольника". — М., 1972. — (Классическая работа о роли дидактических игр).

Выготский Л.С. "Игра и ее роль в психическом развитии ребенка" // Вопросы психологии. — 1966. — № 6. — (Теоретическое обоснование использования игры как ведущей деятельности).

Интернет-ресурсы · Государственный каталог Музейного фонда Российской Федерации (goskatalog.ru) — для поиска оцифрованных оригиналов иллюстраций Чарушина из музейных коллекций.
Кириллов И.Л. "Настольные игры: от идеи до релиза". — СПб.: Питер, 2021. — (Практическое руководство по проектированию игровых механик).

Кагарлицкий Г.С. "Игра в образовании: традиции и современность" // Современная зарубежная психология. — 2018. — Т. 7. — № 2. — С. 29–36. — (Анализ актуальных тенденций в использовании игр).

Российская государственная детская библиотека (РГДБ) — раздел о коллекции детской книги, включая издания с иллюстрациями Чарушина.

Федеральная образовательная программа дошкольного образования (ФОП ДО). — М., 2023. — (Для соотнесения целей и задач игры с целевыми ориентирами ФГОС: развитие речи, любознательности, художественно-эстетического восприятия).

Воспитатели ГБОУ «Марьинская школа № 1566
памяти Героев Сталинградской битвы»:
**Макшанцева Татьяна Николаевна,
Миляева Ольга Владимировна,
Чикина Елена Ивановна**



Игра «Новые приключения трёх поросят»

Аннотация:

Эта игра предназначена для детей дошкольного возраста (4-5 лет), нацелена на развитие навыков сотрудничества и представляет собой настольную игру-ходилку. В игре одновременно принимают участие 3 игрока (три поросёнка). Игра основана на знании детьми сюжета произведения- сказки С.В. Михалкова «Три поросёнка». Как и по сюжету сказки, убегая от волка по игровому полю, они, попадая на игровые места (цветные кружки), выполняют задания по карточкам соответствующего цвета.

Целевая аудитория: дети 4-5 лет с участием педагогов, родителей.

Цель игры:

Развивать навыки сотрудничества детей 4-5 лет на основе дидактической игры.

Задачи игры:

- Научить детей помогать друг другу в процессе игровых действий;
- Сформировать у них умения решать проблемные ситуации;
- Научить слушать и слышать друг друга, задавать вопросы и отвечать на вопросы воспитателя.

Методы игры:

Подготовка к игре:

- 1) Изготовление атрибутики: игрового поля, карточек, фишек, кубика и др.
- 2) Чтение детям сказки С.В. Михалкова «Три поросёнка».
- 3) Рассматривание с детьми иллюстраций к сказке.
- 4) Обыгрывание сюжета сказки (игра-драматизация, настольный или пальчиковый театр и др.) .

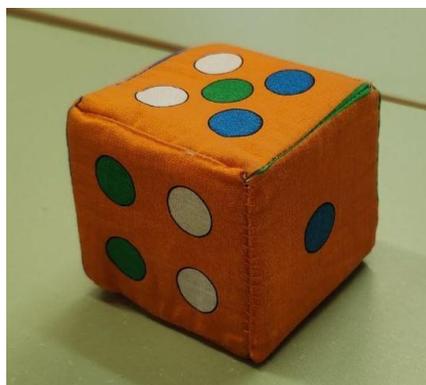
Игроки ставят фишки (трёх поросят) на старт.



Очередность хода игроки обговаривают заранее. Можно договориться, можно тянуть листочки с цифрами для определения очередности и т. д.

1. Первым ходит ребенок, который был определен перед началом игры, затем ход переходит по очереди.

2. Ходить нужно по кружочкам вперед на то количество точек, которое выпало на кубике (с точками от 1 до 6).



3. Если игрок останавливается на цветном кружке (красном, зелёном, жёлтом, оранжевом или голубом), он выбирает карточку в соответствии с цветом кружка и выполняет задание.

- Красный цвет - «Отгадай загадку» (загадки по сюжету сказки читает педагог).

- Зелёный цвет - «Тень какого дерева?» (задания на соответствие картинки дерева и его тени - «соедини линией»).

- Жёлтый цвет - «Лабиринт» или «Помоги поросёнку найти дорогу домой» («прорисуй путь»).

- Голубой цвет - «Дорисуй» (задания на симметрию).

- Оранжевый цвет - «Где чей след?» (задания на соответствие картинки дикого животного и его следа- «соедини линией»).

Задания дети выполняют фломастерами прямо на карточке (потом они легко вытираются и неоднократно используются в игре).



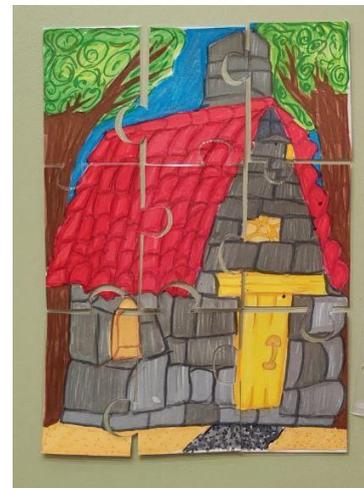
Если задание выполнено правильно, игрок получает один фрагмент кирпичного домика (пазл). Если задание не выполнено, игроку могут помочь другие участники игры

4. Остановившись на кружке со стрелкой, игрок возвращается назад или переходит вперед на место, указанное стрелкой.

5. Игра считается законченной тогда, когда домик построен и игроки – поросята пришли к финишу.

Если при достижении финиша всеми игроками-поросятами кирпичный домик Наф-Нафа не собран, игроки продолжают (снова со старта) играть до тех пор, пока все фрагменты домика не будут собраны и игроки не придут к финишу.

Так как для сборки пазла-домика из кирпича у детей перед собой нет образца, каждый фрагмент с обратной стороны пронумерован и выдается детям-игрокам педагогом, начиная с нижнего ряда справа налево.



Ресурсы игры:

Общий стол с игровым полем:

- игровое поле представляет собой нарисованный на ткани акриловыми красками сюжет сказки с тропинкой-«ходилкой» – 1 шт.;

- карточки с заданиями – 30 шт. (по 5 шт. каждого цвета);

- кубик мягкий - 1 шт.;

- фишки-поросята – 3 шт.;

- пазл домика из 9 частей – 1 шт.;

- папки-конверты для карточек с заданиями формат А5 – 6 шт.;

- круглая метка черного цвета – 1 шт.;

- контейнер для хранения игры;

- один сеанс игры длится в среднем -15 мин.

Интернет-ресурсы (задания для карточек):

<https://2karandasha.ru/zagadki-dlya-detey/po-skazkam/tri-porosenka?ysclid=mgw0w7ws3a812099311>

<https://ozero.market/catalog/photo/51fe746f-c9e1-4fd1-b5a1-2a3beab397b6>

https://ru.freepik.com/premium-vector/find-shadows-cute-african-trees-bushes-educational-logical-game-kids_50505142.htm

https://ru.freepik.com/premium-vector/find-correct-shadow-forest-trees-educational-game-kids-collection-children-s-games-vector-illustration-cartoon-style_21730832.htm

<https://propis.gas-kvas.com/532-labirinty-volk-i-tri-porosenka.html>

Научить педагогов или родителей играть в настольную дидактическую игру по сказке С.В. Михалкова «Три поросёнка» «Новые приключения трёх поросят» с целью развития навыков сотрудничества у детей 4-5 лет. В игре необходимо участие взрослого (педагога), который не только знакомит с правилами игры, но и становится её полноправным участником.

Ожидаемые результаты игры

Все задачи, поставленные в игре, решены. У группы детей, игравших в эту игру в течение года сформированы навыки сотрудничества, дети научились слышать и слушать друг друга, отвечать на поставленные вопросы, правильно формировать свои вопросы, обращаясь к сверстникам и педагогу, разрешать спорные ситуации. Выбранные методы эффективны и соответствуют поставленным в игре задачам.



Методические рекомендации к игре «Новые приключения трех поросят»

Целевая аудитория

Педагоги дошкольного образования, родители.

Цель методических рекомендаций

Игра проводится только с тремя участниками, поэтому педагогу ДОО в начальный период ознакомления с игрой рекомендуется играть с детьми в группе в утренние или вечерние часы (наименьшее количество присутствующих детей). Именно взрослый читает дидактические задания на цветных карточках, которые ребёнок выбирает в процессе игры. При необходимости взрослый помогает ребёнку в их выполнении. А вот оценивать правильность выполнения могут все вместе: дети и педагог. После полного освоения детьми правил педагог может стать помощником в детской игре.

Задачи методических рекомендаций

1) Научить воспитателей готовиться к игре.

- 2) Научить воспитателей и родителей вовлекать детей в игру.
- 3) Научить воспитателей поддерживать интерес детей в игре.
- 4) Научить воспитателей завершать игру.
- 5) Научить воспитателей оценивать результативность и эффективность игры.

Методы методических рекомендаций

1. Изготавливать всю необходимую атрибутику и изучить правила игры.

https://drive.google.com/drive/folders/1UtLrVpTkjCLc-0KZfEY_gNBtxv9OPkhG

2. Предложить, например, дать рассмотреть-поиграть фишками-поросятами и «сходить в гости к знакомой сказке». Можно, используя сюрпризный момент, внести в группу контейнер (коробку) с игрой и попросить детей отгадать загадку по сказке «Три поросёнка», спросив, хотят ли дети поиграть в сказку.

3. Поощрять взаимопомощь детей при выполнении заданий в игре. Поддерживать позитивный настрой даже при неудачах, указывая, например, на то, что ещё много ходов до конца игры и есть возможность вырваться вперёд. Демонстрировать примеры правильного взаимодействия: подавать кубик или карточки друг другу, стимулировать поиск решения через совместное обсуждение способов выполнения заданий и вопросы.

4. Когда игра завершена, дать детям высказать своё отношение к ней, её участникам. Похвалить детей за усилия и старания, а не достижения. Нормализовать негативные эмоции вокруг проигрыша кого-то из игроков.

5. Использование детьми в игре уже полученных ранее знаний. Решение в игре её задач для развития детей. Использование необходимых для игры ресурсов.

Ожидаемые результаты

Педагоги и родители научились подготовке к игре с детьми, вовлекать детей и поддерживать их интерес в игре, а также завершать игру и оценивать результативность и эффективность в игре.

Источники

<https://2karandasha.ru/zagadki-dlya-detey/po-skazkam/tri-porosenka?ysclid=mgw0w7ws3a812099311>

<https://ozero.market/catalog/photo/51fe746f-c9e1-4fd1-b5a1-2a3beab397b6>

https://ru.freepik.com/premium-vector/find-shadows-cute-african-trees-bushes-educational-logical-game-kids_50505142.htm

https://ru.freepik.com/premium-vector/find-correct-shadow-forest-trees-educational-game-kids-collection-children-s-games-vector-illustration-cartoon-style_21730832.htm

<https://propis.gas-kras.com/532-labirinty-volk-i-tri-porosenka.html>

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Безруких М.М.</i> Рецензия на сборник методических разработок финалистов конкурса «Читаем и играем - 2025»	3
<i>Жадько Н.В., Плотникова Т.В.</i> От идеи конкурса к подготовке сборника методических материалов финалистов конкурса «Читаем и играем»	4
<i>Абысова В.А.</i> От слов к делу: как детская литература оживает в игре ребенка. Впечатления экспертов конкурса «Читаем и играем»	7
<i>Жадько Н.В.</i> Философия игры: Й. Хейзинга	12
<i>Жадько Н.В., Безруких М.М.</i> Культурно-исторический подход и теория деятельности к пониманию роли и задач игры ребёнка	14
<i>Смирнова А.А.</i> Игра для дошкольников «В гостях у трех медведей»	18
<i>Шадрова Н.А. Провалова Е.Д.</i> План проекта игры по литературным произведениям с детьми дошкольного возраста «Гуси-лебеди»	24
<i>Бабарыкина Н. А., Ермакова С. В., Михайлова Л. И.</i> Игра «Багаж» по стихотворению С. Я. Маршака «Багаж»	31
<i>Смирнова Н.С., Лукьянова О.Е., Биденко Г. И.</i> Игра «Лесные домишки» по одноименному произведению В.В. Бианки	38
<i>Амосова М.П., Шепталина И.В.</i> Игра «Бегом за хвостом»	49
<i>Астахова Е.С., Кудрина М.А.</i> Настольная игра – ходилка «Путешествие Незнайки в Солнечный город»	62
<i>Дремова Е.Л., Зернова Т.В., Ребрикова Н.В.</i> Игра «Расскажи сказку Три поросенка»	72
<i>Утебалиева А.К., Мамедова О. С.-к, Воронкова Е.Д.</i> Настольная дидактическая игра «Тематическое лото по иллюстрациям Е.И. Чарушина»	82
<i>Макшанцева Т.Н., Миляева О.В., Чикина Е.И.</i> Игра «Новые приключения трёх поросят»	88